MagazinNES

Vol 2 Num 1
Ene-Mar 2008

Revista NO oficial de... Nintendo®

1942
Un Shooter de Alto Octanaje

Bajo la Lupa:
North & South
Bad News Baseball
Rush´n Attack
¡Y otros más!

TENGEN:
La caída del Halcón Negro

Haz tu propia
Fábrica de Vidas

Acaba con...
Track & Field II

¡Más Glitches inéditos como tú lo pediste!

SUPER... SUPER... SUPER... SUPER...
¡EL SUPER NINTENDO!

magazinnes.blogspot.com

PROHIBIDA SU VENTA



LA

INVASION

HA

COMENZADO



PARA TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Indice

Página



****

Marcas Registradas

TENGEN, con todo y chivas al estrado de los acusados. Historia, juegos, y otros egos vapuleados.

Pag 27



TEMAS DE INTERES

Dejamos de lado el prejuicio para hablar de los JUGADORES DISCAPACITADOS. ¡Es hora de que ellos también gocen con el sistema NES!

Pag 18



Pag 38

Acaba con...

TRACK & FIELD II. El silbatazo nos dice que ¡es hora de las Olimpiadas!. Lee los consejos, detalles, secretos y mucho más, detrás de este gran juego de **Konami**.



OPINIONES

¿Prefieres un compañero de juego, o un saco de golpeo?, ¿una IA, o un aliado humano?. Te damos nuestra Opinión.

Pag 77



Bajo La Lupa

Integramos comentarios de **NES** y **SNES**. Juzga por tí mism@.

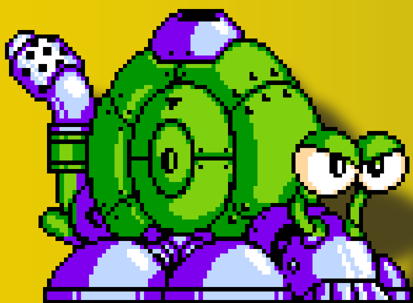
Pag 9



BIOS

L.A. Rata sigue cargando carrilla, y ¡tú podrías ser el siguiente!

Pag 76






EDITORIAL

Es agradable que para este segundo volumen ya podamos contar con la incursión del **Super Nintendo.** Como Nota Editorial, queremos hacer notar que aunque su intromisión será progresiva, y con cambios que podrían variar ad-hoc a la opinión general, trataremos de ofrecer siempre lo mejor, en corto (como algunos prefieren), o retorcido hasta lo increíble (como el resto lo demanda). En este primer intento nos abocamos a los **Natural Born Heroes**, mostrándote como vencer a un difícil jefe del **SNES**: *Solid Arm* (**Illusion of Gaia / Illusion of Time**), además de ilustrar, **Bajo La Lupa**, algunos juegos como son **Street Fighter II** y **Spiderman & the X-Men: Arcade´s Revenge**, ni qué decir del **Área 404** (¡chécala!).

Además de ello, a partir de este número podrás gozar de una nueva sección: **Marcas Registradas**, donde te presentaremos trayectorias, retratos y perfiles del medio, cortando el listón con **TENGEN: La caída del Halcón Negro.**

Pero no por ello dejamos de decantarnos por el sistema **NES**, y lo notarás en las más de 6 horas invertidas en recrear (milímetro a milímetro) los mapas del *Turbo Tunnel* de **Battletoads**.

Le tupimos asimismo con más trucos, glitches, e información exclusiva, que estamos seguros no te esperabas.

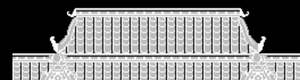
Adelante, la mesa esta servida.

MagazinNES



RECUERDOS  BIZARROS

KID NIKI™
Radical Ninja
1 PLAYER
2 PLAYERS
CONTINUE
TM AND ©1987 IREM CORP.
MFD. UNDER LICENSE BY





Cuando Luis Llongueras hizo sus primeros pininos, **Kid Niki** estaba ahí, y así, con el cabello navajeado se lanzó a una aventura con un fuerte "Will Help You!", ¿a quién ayudaría?... cosa de faldas, como suele ser en el mundo de los videojuegos.

Kid Niki (o el Ninja Radical, para apantallar al enemigo), tendrá que rodear el palacio de *Stone Wizard*, el pelele en turno, para rescatar a la bella chica que la hace de Dulcinea del Toboso (y ya que estamos aquí: ¡puedes terminar el juego sin rescatarla!).



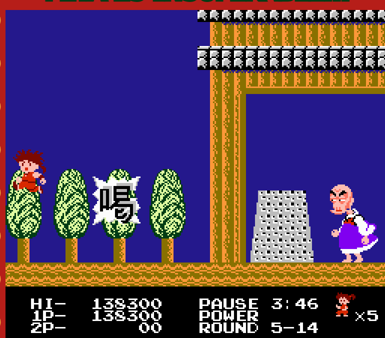
SUELE PASAR: EL ÚLTIMO LUGAR AL QUE LLEGAS ES POR DONDE DEBISTE EMPEZAR

Esta es una publicación de **Irem**, quien le hizo la malobra al muchacho al no darle un cochecito, pero eso sí, su fiel llave de cruz le ayudará a darle su coscorrón a cada una de las… cosas que hay por el entorno, siendo su veintiúnica arma (si no se ha notado es raro, tratándose de un Ninja).



EL PODER DE UNA ONOMATOPEYA ES INSUPERABLE...

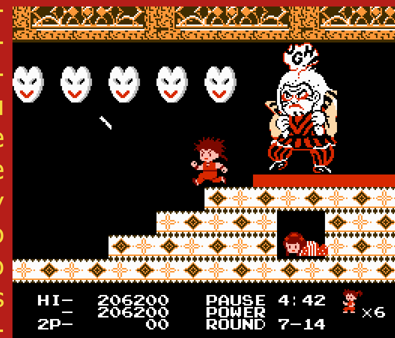
El juego es una aventura en avance lateral, pero como estoy aquí para contarles de esos elementos únicos y detalles extraños, comenzaré por aquello en lo que soy muy fijado: la dificultad.



PERO LLEGAR AL INSULTO ES PUNTO Y APARTE

No creo que sea un juego difícil, el problema es que esta no sigue una pendiente en subida en relación a la curva de su aprendizaje, sino que hay como tres hipérbolas cayendo en parábolas, sin orden, y tan subrepticias que de un punto a otro puedes verte en serios aprietos, pero en resumen, como lo dije, no creo que haya mayor problema para quienes les gustan las aventuras de argumento simplón.

Por la parte de los jefes, estos tienen su toque oriental, además de que cuando logras tocarlos en su punto débil Kid Niki pierde su arma, así que antes de volver a atacar pues hay que recogerla. El primero de estos jefes es un tipo con las muelas inflamadas y un serio problema de halitosis, así que cuidado con el aliento de dragón. No quiero arruinar la diversión contándoles sobre los demás, pero en general persiste ese tipo de aguafiestas, algo cómicos, algo aburridos, pero también con reto a la altura que uno espera, y con algunos detalles onomatopéyicos.



HILARANTE: UNA PRINCESA OPRIMIDA POR EL KABUKI

Entre los palurdos del juego (bizarros, chequen la descripción) hay desde ranas arroja fuego, Ninjas-trepampilios, enmascarados que hacen burbujas de ácido, enmascarados que se unen para hacerte una barrera, cuervos clonadores, entre otros.



LOS BONUS STAGE NO SON NADA FACILES DE HALLAR

El juego tiene escenas de bonus muy escondidas, así que lo más seguro es que estés buscando una guía por lo difícil que puede resultar dar con estos lugares.

La barra de status de la parte baja de la pantalla tiene una peculiaridad: podrás ver tu avance por bloques, siendo hasta el bloque X-13 donde te las verás con el jefe (esto te ayudará a identificar y recordar los sitios secretos).

Al parecer, a los orientales se les da muy bien eso de recrear los ambientes con nubes voladoras, y niños al estilo Goku, como quiera que sea, **Kid Niki: The Radical Ninja** es cosa rara que no se veía desde que Cocodrilo Dundee llegó a Manhattan.

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Rush ´n Attack

En la presentación del juego oprime **SELECT**, y sin soltarlo oprime **RESET**



Ahora el demo tendrá efectos de sonido y música.



Bad News Baseball

Juega con las Nenas

En el control 1 oprime y mantén ↗

En el control 2 oprime y mantén ↑

Oprime Reset y ¡listo!

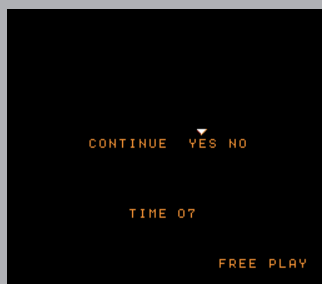
Aunque en los Cinemas veas Niños, espera a que comience el juego ¡para jugar con Niñas!



Sword Master

Continues Infinitos:

Oprime ↓ + **Select** + START
En la pantalla de presentación.
Al continuar verás la frase:
"FREE PLAY"



Inicia en el escenario 7:

Oprime ↑ + **Select** + START
En la pantalla de presentación:



Adventure Island

Antes de terminar el primer escenario, salta donde indica la foto para obtener el huevo que contiene a la Abeja Hudson.



Ahora cuando pierdas todas tus vidas, oprime → + **Start** para continuar donde te quedaste

Ninja Gaiden II

Sound Test:

En la pantalla de presentación oprime:
↘ + **Select** + Ⓑ + Ⓐ + **Start**

Enseguida verás una caricatura de Ryu, y podrás escuchar las melodías del juego.



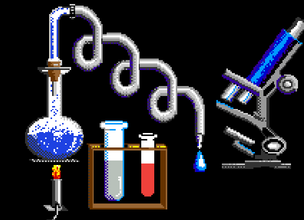
Pero si no presionas Start y esperas la segunda pantalla de presentación, entonces verás a una Irene *deformed* en lugar de Ryu.



Y si esperas a la tercera pantalla de presentación entonces verás a ambos personajes, la intensidad de las melodías, y sus nombres.



Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... todo ello y más, solo concebido en....



El Laboratorio

Super Smash Bros. Melee 8 bits



Ubiquémonos en el tiempo: estamos en vísperas del lanzamiento de **Smash Bros Brawl** para Wii, pero Super Link nos obsequia una versión de peleas en 8-bits, con personajes populares de Nintendo en el famoso motor gráfico M.U.G.E.N.



NOW LOADING... EL JUEGO NO SE CUELGA, PERO EL DETALLE LE DA PRESENCIA SONY

Nintendo vió que los juegos de peleas estaban convirtiéndonos en verdaderos, voraces e insaciables monstruos, y ni tardo ni perezoso puso en un matraz algo de picante, ácido sulfúrico, y hongos alucinógenos, lo agitó y se lo dio a beber a sus personajes más tiernos, de tal forma que todos ellos quisieran salir de las plataformas y aventuras a romper algunos dientes y narices, y patear a los que antes llamaban amigos (Gra-ci-as Nintendo :S).

El resultado: un kumite violento que no debería verse en un televisor. Veamos que ofrecen los matchs.

Este juego tiene un repertorio de 38 personajes, más los ocultos, pudiendo encontrar desde los personajes de Street Fighter en sus versiones de 8 bits, personajes japoneses, los populares Mario, Megaman, Luigi, la Princesa (luego de ser metamorfeados con el químico que arriba describí), otros violentos como Mad Dog, o Abobo, unos bizarros y hambrientos zombies, hilarantes personajes, hasta Ness, personaje caricaturesco que cuenta con una animación de Super.

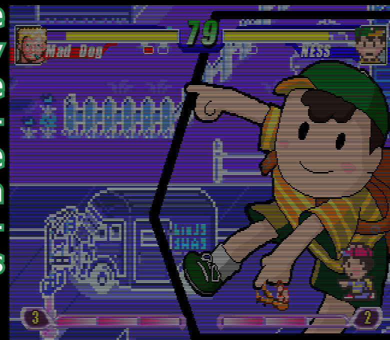
An evil alien known as Red Falcon has emerged from hiding in order to conquer the world. Red Falcons intentions are ruthless and he wants complete and utter destruction. Mad Dog and Scorpian invade the South American island to stop this evil threat to humaity.

ALGUNOS PERSONAJES CUENTAN CON HISTORIA, SIMPLE, PERO LA TIENEN

Los escenarios son recreaciones canibaleadas de varios juegos, entre originales y piratas, hacks y nuevas creaciones del loco de Super Link, con estéticos retoques, así también algunos otros con estilo caricaturesco e infantil.

Seguramente más de uno pensó en las escenas de Bonus, y desde luego que Super Link también pensó en ellas: en uno de estas deberás dominar balones en el aire sin que caigan al suelo, saliendo cada vez más y acumulando puntos por el tiempo que los mantengas así. En otro de ellos (que definitivamente se lleva las palmas) deberás esquivar cochechitos al estilo racer, mientras que los golpeas para aumentar tus puntos: imagina un soldado de Contra esquivando coches y pulverizándolos con su ametralladora.

Sobre el Gameplay: el juego es divertido porque no tiene sentido, hay múltiples maneras de trabar a tu contrincante, sobre todo con los personajes que escupen balas como si fueran semillas de sandía, otros cuyos valores de golpe están exagerados y podrían restarte bastante vida con uno de sus especiales, y otros más que son tan pequeños que en definitiva poco les importo ser pateados por tipos como Abobo.



LA HUELLA JAPONESA: NESS ES UN TIERNO PERSONAJE, PESE A LO POCO ORTODOXO DE SU TÉCNICA

Superlink dejó su huella por el juego, y lo notarás en lo bien trabajados que están el Link de Zelda y el Link de Zelda II, que hasta en hada se puede convertir.

El juego es pesado (45 mb comprimidos) pero como rareza vale la pena, sobre todo por descansar bajo las premisas de que todo es posible.

Algo que habría que corregir es lo fácil que uno puede hacer un RESET sin oportunidad de grabar partida, fuera de eso aquí tenemos una excelente opción Brawl de 8 bits.



NO DEJES QUE ESTOS ZOMBIES SE ACERQUEN A TI... O TE DEVORARÁN

Muy Pronto...

MagazinNES

Te ofrecerá...

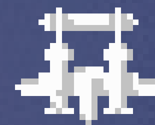
El Segundo Número Especial !!
(2008)

Espéralo





En portada



1942



1942 es la puesta en escena de una de las batallas aeronavales más impresionantes y encarnizadas de la historia.

Contando con apenas unas cuantas líneas de argumento, es el nombre del juego el que le da un trasfondo histórico, aunque poco usual por el hecho de que sean los programadores japoneses quienes recrean una batalla que ellos mismos perdieron.

La historia del hombre nos dice que una cruenta pelea se llevó a efecto en **1942** sobre las islas Midway, una batalla de 4 días, mejor conocida como la *Batalla de Midway*. A pesar de la supremacía y poderío de la flota Japonesa, Estados Unidos logró descifrar sus planes de ataque, consiguiendo una victoria que no solo vulneraría a dicho ejército Nipón, si no que favorecería el fin de la segunda guerra mundial.

Bien así, hollando en los vestigios de esta guerra transcontinental, **Capcom** nos legó un bonito juego de disparos de eternas pantallas azules (en el mar la vida es más sabrosa), donde nos toca asumir el mando de un biplano P-38 (también llamado *Lightning*), piloteado por un prócer chauvinista (¿´onde ´tás Megaman?).



La compilación de este juego nos da por muestra un shooter simple, pero no hablo de la simpleza de juegos como **Star Soldier**, **B-Wings**, o esos otros de infinitas pantallas multicolores... este, por tratar el tema bélico, tiene un despilfarre tecnológico al que la humanidad aspira para bien de la misma, contando con un buen trabajo de diseño en los cazas, jaurías de hidroaviones, escuadrones de bombarderos, buques de guerra, pesados *hell carriers*, y docenas de aviones marca "morirás hoy". Para un efecto más directo de lo que vemos en pantalla cuenta con un nivel de reto y recreación óptimo, recordemos que en esos días era imposible llenar el escenario de miles de disparos, así que había que apelar al ingenio, aunque en no pocas ocasiones, hablando de este juego, se valga de algunas bases ofensivas vistas en los insectos de **Galaga**, o dicho de otro modo, las filas de aviones enemigos harán un desfile artístico si con ello te mantienen moviendo el control para todos lados tratando de atinarles, mientras uno o dos avioncitos harán el intento de cazarte.



Aviones de más del doble de tu tamaño tratarán de aniquilarte.
Checa el *efecto escala* al derribarlos

El juego cuenta con 32 niveles, donde, además de poder hacer tres disparos por descarga (comunes en un shooter), podremos ejecutar un limitado y bien conseguido rizo defensivo para esquivar disparos y aviones que se atropellan por hacernos caer.

1942 no es la última coca-cola del desierto (juegos como **RECCA** lo superan), sin embargo, es un buen ejemplo de como se estaba moldeando este género antes de algunos 19**, incluso antes de la llegada de **1943**, que representó un avance en la franquicia para el mismo sistema NES; fuera de eso, como pionero y fiel copia Arcade tiene el mérito suficiente para ganarse la portada. Un aplauso a la osadía y heroísmo.

Bad News BASEBALL

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Hace tiempo que quería poner este título bajo la lupa... y con toda la intensidad de los reflectores; no solo por tratarse de uno de mis diez juegos favoritos de NES, sino porque es un título adictivo en su justa medida, con todos los granos de la cosecha de TECMO, que les aseguro vale la pena dedicarle no solo algunas entradas, sino todo un encuentro (aún con sus detalles bizarros).



El diamante con toda su brillantez.

Sigo creyendo que 9 de cada 10 juegos de baseball se parecen. ***Bad News Baseball*** copia lo gráficamente visto en este deporte, aunque le agrega un toque de mejora al control para hacerlo más cómodo (lo que ni ***Bases Loaded*** consiguió en cuatro intentos), así también, cuenta con elementos excesivamente cuidados (como son los *Averages)*, que lo completan de manera extraordinaria, en una interfase comprensible (o tal es la percepción de su servidor).

Creado por TECMO apenas iniciados los noventas, nos hace salivar luego de saber la expertez con la que se conducían para los deportes, sin decepcionar claro.

Supongo que el juego está pensado para un niño Estadounidense, no solo por la liebre que tiene por *Umpire*, sino por lo rápido que es aprenderlo y disfrutarlo, sin tanto lío para elegir bateadores, etc. y digo niño Estadounidense porque es ahí precisamente donde a más temprana edad se practica, y donde es común disfrutarlo viendo el televisor al lado de una dotación de comida chatarra.

Bien, aunque somos mayoría los que nos gusta batear, pitchear también tiene su mérito, no obstante he de confesar que los jardineros se mueven al mismo ritmo y algo lentos, lo que a veces no permite acortar distancias ni pillar al corredor para hacerle out (quienes sepan de catetos e hipotenusas llevan un punto a favor).

Volviendo al batedor, estos resultan efectivos y motivantes, sin embargo, te costará un buen rato comenzar a conectar cuadrangulares, y más aún hacerlo con las bases llenas (Grand Slam), ahhh pero que satisfacción lograrlo.



BOBBY
THREE RUN
HOMERUN

Alguien tomó su Choco Milk extra vitaminado.
Saludos Extraterrestres.

Cada jugador posee un hit rate identificable, es decir, una probabilidad para pegar a la bola, y mientras más alto sea este porcentaje más fácil será golpearla, es por ello que para las últimas entradas (innings) conviene elegir a los ases del equipo para aumentar la ventaja que se tenga, o en su defecto, para empatar los cartones, aunque como se imaginará, eso no garantiza ganar, pues también estos jugadores se desinflan a media que los usamos.



Hora de Batear, sin dejar de lado las estadísticas.

No les obsequio más capturas, pero por ahí podrán ver a ¡Ryu Hayabusa! de Ninja Gaiden.

TIP: No te aferres al Home Run, los batazos de hit entre el jardinero central y el izquierdo te dan tiempo de sobra para comer bases (casi todos los bateadores son diestros). Para el Home Run es recomendable el fildeo presionando todo el botón cuando el pitcher lance fuerte (entre mayor hit rate tenga será más probable que te lance bolas rápidas) apenas la bola deje su mano.

No me queda mucho por decir (más allá de la recomendación que de él he hecho hasta ahora), es, a final de cuentas, un buen intento coronado con el éxito del baseball que nuestra consola se merece.



O U T

TECMO no podía dejar de lado los cinemas... ni al conejo Energizer.

NORTH&SOUTH

Bajo la lupa



Por: Jony17

Nunca he sido fanático de los juegos de estrategia en las consolas, por que me siento más cómodo jugándolos con un ratón y teclado en la PC, pero ***North & South*** es un caso muy especial. Este juego combina, de alguna manera, la clásica estrategia por turnos con la novedosa estrategia en tiempo real de ese tiempo (1990).



No es el reporte del clima, sino el mapa de conquistas

El titulo de este juego, desarrollado por ***Kemco***, se debe a los enfrentamientos sostenidos entre el Norte de los Estados Unidos (industriales demócratas) contra el Sur (partidarios del libre comercio y la esclavitud) durante su guerra civil en 1861 (o guerra de Secesión para mis amigos a los que no les interesa la historia Norteamericana); puedes elegir entre ser los norteños de la Union o los sureños Confederados; al comenzar el juego te muestran un mapa del entonces territorio gringo, con símbolos que representan tus pelotones, bases y vías férreas. Durante esa etapa cada quien tiene su turno para hacer un movimiento, puedes tratar de reunir tropas por medio de tus trenes, puedes combinar tus ejércitos, puedes tratar de tomar una base o un tren enemigo, o puedes directamente atacar a un grupo de soldados.

Las batallas son una de las partes de estrategia en tiempo real del juego y son, en mi opinión, lo más divertido de ***North & South***; puedes mover cualquiera de los tres grupos que pueden conformar tu batallón, como sí de un juego de acción o plataformas se tratara, al mismo tiempo que tu enemigo; la caballería es para el ataque cuerpo a cuerpo, la infantería es más lenta y puede atacar a una pequeña distancia, y el cañón puede atacar a cualquier punto del mapa y causar un importante daño, como destruir el puente que divide a ambos bandos. También se puede intentar tomar una base enemiga o el tren cuando va a surtir al enemigo, pero en estas oportunidades tienes que llegar al final del nivel antes de que se acabe el tiempo, superando obstáculos y derrotando a los hombres del enemigo que quieren acabar contigo; es una idea interesante, pero el control no es muy bueno y tienes muy poco para defenderte de numerosos enemigos.



Siempre quise decir:
“A la carga mis valientes”

Para darle más tiempo de vida al juego: en la pantalla de título puedes elegir jugar de a dos, o que ambos jugadores sean controlados por el sistema para solo disfrutar del espectáculo; también puedes decidir qué tan grande y



Este juego también cuenta con escenas de Side Scroll

poderoso será cada ejército. Si juegas contra la computadora el año determina qué tan difícil será ganarle.

También puedes poner otros detalles en el juego para hacerlo aún más interesante, como una tormenta que se mueve por el mapa y baja tu moral, un muelle que da tropas en determinados momentos a quien lo controle, y nativos que atacan inesperadamente a tus ejércitos.

Una cosa que me molesta del juego es el intro que no se puede saltar, pero como varios buenos juegos de estrategia tiene valiosos datos históricos.

Sería interesante jugar este juego en línea (con un emulador), como se hace con los juegos de estrategia contemporáneos, de ese modo podría, indudablemente, gastarse tiempo de modo provechoso en internet.



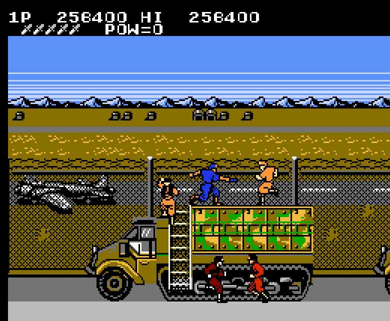
Rush'n Attack

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Los hombres y las naciones que hacen historia se cubren de un manto rojo, violento, encasquetado en dinero, tecnología y otro tipo de intereses nada humanitarios; pero no estoy aquí para cansar el oído con convencionalismos de alharaca, sino a hablarles de la reversión de todo ello en un videojuego: ***Rush´n Attack***.



Elimina al soldado amarillo si quieres obtener la bazooka o granadas, pero no lo confundas con el gatillero

Este juego, trasladado al sistema por Konami, aparecería en 1987, poco antes de que la guerra fría llegase a su fin. Es, como dije, un traslado Arcade del juego ***Green Beret*** (boina verde) a.k.a. ***Rush´n Attack*** para su comercialización en América.

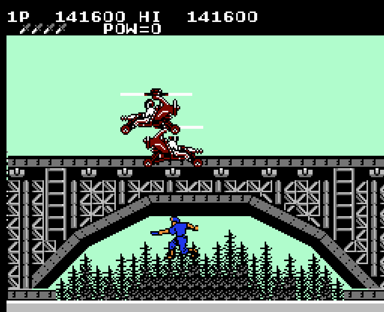
Si algún despistado no se ha dado cuenta, el nombre de ***Rush´n Attack*** viene siendo un vil eufemismo a la frase "Russian attack", o sea ataque Ruso (que alguien explique, entonces, por qué el invasor es el soldado Yankee, y no los rusos), como parte de la misma guerra en el terreno político.

El estofado de guerra fría no se termina ahí, hay elementos varios que predisponen a favor de los Estadounidenses como: el heroísmo (o idiocia) de cajón de un hombre contra el ejercito invasor (repito que el protagonista es el invasor), el cohete del final del juego (el héroe va a rescatar prisioneros, no a sabotear al más que identificable Sputnik 2), etc.

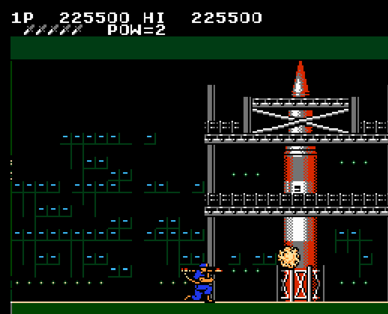
Pero como esta no es una fastidiosa clase de historia, quitaré el ojo crítico, para ir a la propuesta del juego. Este es uno de esos juegos que pasan casi desapercibidos entre el vulgo, no por ser malo, quizás la variedad de títulos alrededor suyo le reste puntos, no obstante las cosas buenas que ofrece.

Tenemos en primer lugar que se trata de un juego side scroll donde el soldadito solo porta un cuchillo, un botón es para acuchillar y el otro es para usar el arma especial de disparos limitados, una vez que la hemos tomado. El salto no puede ser controlado en el aire, y se consigue oprimiendo arriba o alguna diagonal superior, aunque esto muchas veces te fastidia la vida, porque puedes atorarte en las escaleras al darlo, quedando listo para que un enemigo suba, te toque y mueras.

Aunque se prescindió del lanzallamas podemos decir que la bazooka es suficiente para barrer esas molestas minas del suelo en los escenarios que, en cuanto a gráfi-



Los jefes que te llegan por arriba suelen ser los más molestos



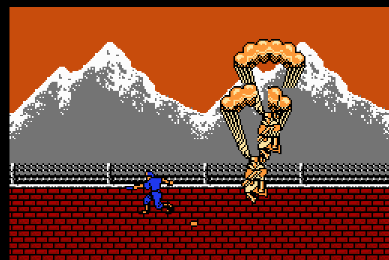
"Inesperadas" dosis de guerra fría... ¡a quién le importa, la historia la hacen los ganadores!

cos, concretan la idea de campos militares. Las granadas tienen otro tipo de valor: poco alcance pero mayor poder, siendo más útiles con esos jefes que aparecen por arriba de la pantalla.

El juego cuenta con 7 niveles que invitan al rejuego, sea para dominarlo o por lo delicioso que resulta ir tasajeando soldados.

Una segunda parte apareció en arcade (**M.I.A.**), pero ya no se vió en el sistema.

Rush´n Attack también se promocionó en las línea de recreativas **Play Choice 10**, maquinita donde literalmente se te acababa el veinte, algo que juzgo innecesario porque el juego no es largo, tiene su nivel medio de reto (en aquellos días eran los niños quienes lo jugaban), y es adictivo al punto de no dudar en gastar más de una moneda, recomendación con la que me despido, cerrando así este comentario.



STREET FIGHTER II

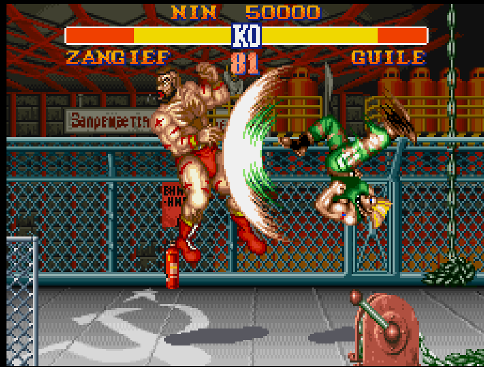
The World Warrior

Bajo la lupa



Por: Tygrus

No pretendo dorarle la píldora a nadie sobre lo que fue ***Street Fighter II***; haré, a modo de compensación, una breve semblanza de este titulo, principalmente para aquellos que siguen teniendo problemas de acné.



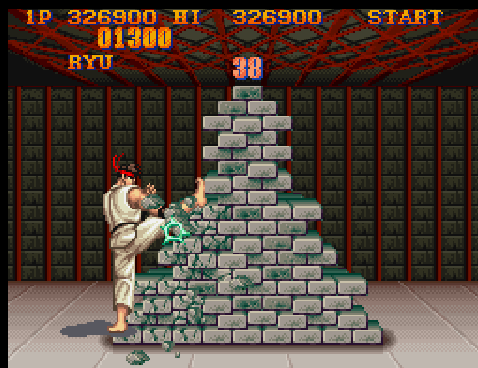
La *Flash Kick* de Guile te afeita de una sola pasada

Hace muchos años, un título de peleas como lo conocemos ahora, hizo más que popular al Nonoxinol 9, sí, tanta era la fricción a la palanca por sacar "poderes" que el uso de un lubricante era más que necesario para evitar las molestas ámpulas; su nombre: ***Street Fighter***.



Aunque seas una dama Chun Li, espero que después de la pelea me invites el almuerzo que acabas de hacerme devolver

Pionero en su ramo (no entremos en controversias, solo pido un poco de credibilidad), ese juego dió campo y motivos a otros tantos juegos, medio malos como ***Violence Fight*** (y su secuela ***Solitary Fighter***) para centrar el objetivo del juego en reducir barras de energía a través de métodos poco ortodoxos... puñetazos y patadas, vamos.



Odio olvidar las tobilleras de plomo. SF2 No sería lo mismo sin los Bonus Stage

Serían varios meses (o años) después que (inconformes como son los japoneses) CAPCOM lanzaría la continuación en su recién estrenada placa CPS1 (minita de oro para los piratas que hicieron, más tarde, sus bootlegs): 8 insatisfechos peleadores de todo el mundo, con crisis de identidad, tratarían de demostrar quien era el mandamás (todo un *contacto sangriento*, si tomamos en cuenta que de los organizadores ni sus luces).

Sus bellas melodías vernáculas, estilos de pelea únicos (Ryu y Ken la excepción), y un surtido de sets con efecto, eran algunos de los puntos clave que te atrapaban en este nuevo SF2.





YOU MUST DEFEAT MY DRAGON PUNCH TO STAND A CHANCE!

Te lo dije: ***Shen Long*** no está escondido en el juego, solo fue mi ***Dragon Punch***

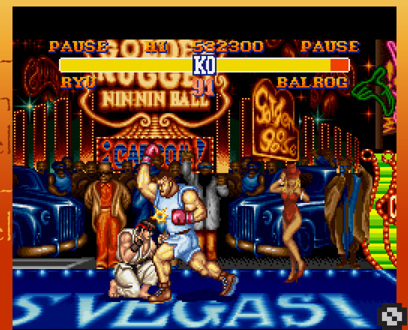
El implemento de 6 botones, y combinaciones para técnicas especiales predominaban por sobre la náusea de ver a un Dhalsim estirarse hasta lo increíble (y ya que paso la tijera, nadie me quitará de la cabeza que sin Ryu y Ken el juego hubiese estado más nivelado).

Para la versión de Super Nintendo, el bonus de los barriles cayendo fue substituido por un montón de indefensos ladrillos, además de que el salto al frente de algunos personajes adoleció de la volteareta, o sea que veías a ***Honda*** saltar como rana.

Muñecos, bombas, bolas, pajaritos... son solo algunas palabras que lo caracterizaron y le dieron sobrada notoriedad al hasta hoy, irrepetible FENÓMENO.

DATO PARA TRIVIA

Akira Nishitani (Nin-Nin, como le llamaban sus amigos), fue el creador de SF2... ¿logras ver su huella en el escenario de Balrog?.



SPIDER-MAN™ AND THE X-MEN™ IN Arcade's Revenge™

Bajo la lupa



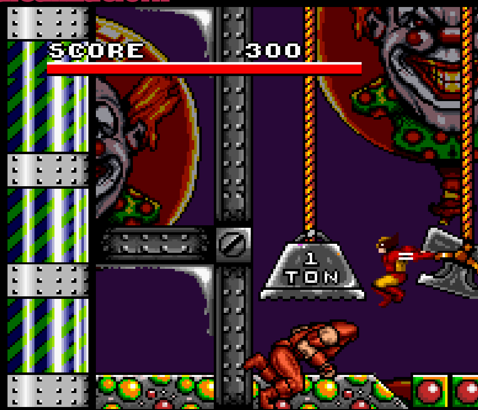
Por: Tygrus

No es un secreto que la gran mayoría de juegos de Marvel fueron viles piltrafas y rastrojos en manos de compañías como LJN (y aún fuera de esta dudo que hubiera buenas cosas).



El juego se hace acompañar de viñetas tipo comic

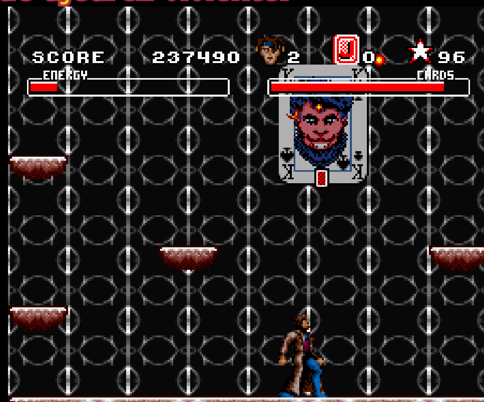
Tampoco es secreto que Marvel Comics era llamada Timely Comics allá por la era dorada, bonita época en que los Super héroes salvaban el día por tener algo que hacer, más que por perder su sindicalización.



Esto va a doler, pero ***Juggernaut*** es (literalmente)... ¡Imparable!

Así pues, llegó un día en la vida de estos bichos, en que arácnido y mutantes X compartieron créditos en este título para SNES, en donde se le dió una nueva oportunidad de redención a LJN... y sin duda lo lograron.

Spiderman anda tras la pista del secuestro de 3 hombres X, cuando repentinamente **Gambit** es atrapado por un extraño vehículo, así que "telarañas" sigue el rastro hasta el cuartel de **Arcade**, que como buen demente que se precie de serlo, busca divertirse a costa de la vida de nuestros amigos, poniéndolos en peligrosos escenarios perfectamente ideados: desde las minas de Genosha custodiadas por centinelas hasta un mortal juego de ajedrez viviente.

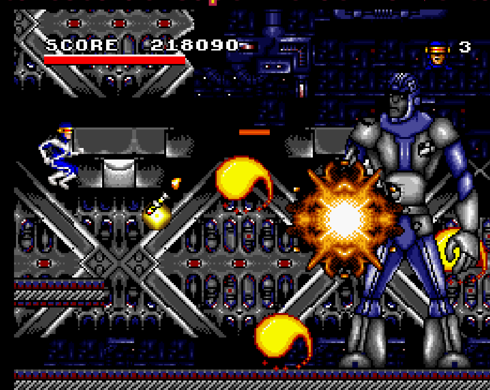


No te pierdas con el efecto hipnótico del escenario, o el Rey de Espadas te cortará la cabeza

Hay tres cosas muy buenas en este juego: 1) el Ingenio.- En cada escenario habrá elementos del mismo que te forzarán a usar la inteligencia y tus poderes mutantes a favor, por ejemplo, **Storm** aparecerá en un acertijo submarino, donde para sobrevivir tendrá que buscar los intersticios que le proporcionen aire para respirar. **Spiderman** deberá obedecer a su instinto arácnido para no perderse, etc.

2) Arquitectura de los escenarios.- Tarde pero seguro, te das cuenta que cada escenario tiene detalles que te pueden dejar con la boca abierta: en la casa de la risa, **Wolverine** tendrá que vérselas con payasos que lanzan pasteles, todo bien, hasta que se deshacen en estertóreas carcajadas mientras los golpeas, seguidas de macabros cloqueos.

3) Música.- Si no fuera por el catálogo limitado de melodías que tiene este juego, podría decir con toda seguridad que este es el juego con las mejor banda sonora del Super Nintendo (aún sobre Super Castlevania IV): desde el primer *solo* de guitarra eléctrica, hasta el redoble de tambores de Wolverine, toda es excelente, sobre todo porque captura el viejo estilo caricaturesco del super héroe Marvelita.



¿Tu queja son los personajes pequeños?... quizás solo faltaba un Molde Maestro

Casi todas las personas que he conocido se han quejado de lo pequeño de los personajes, lo mal que se ven (para tratarse de un juego de SNES), y lo difícil que resulta terminarlo, por tanto, para mí es obligatorio decir que primero hay que quitarse el prejuicio que suele tenerse, puesto que los personajes, sean o no primitivos, compensan todas sus aparentes deficiencias con un alto nivel de diversión y reto inigualable. El calificativo de ***Super Nintendo*** le viene como anillo al dedo.

SUPER SOCCER

Bajo la Lupa



Por: Tygrus

El efecto "Scalling" (Escala) fue una de las bondades que **Nintendo** quería mostrar al mundo con la llegada del ***Super Nintendo***; aunque pocos hubiésemos apostado a que lo haría en un juego de soccer.



16 Equipos se disputan el mayor torneo de Soccer en tu SNES. ¡A jugar se ha dicho!

Creado por Human Entertainment Inc. (***Clock Tower***), sirvió para ilustrar el potencial del balón-pie en una consola de videojuegos. A mi modo de ver, era de los pocos juegos que levantaban del sofá a los fanáticos del mismo deporte (más no de los videojuegos).

Desde el momento en que subes el botón **POWER** de tu consola, puedes sentir la pujante música, así como las interesantes animaciones que le dan preámbulo.



El equipo de los árbitros (o equipo Nintendo) no te dará respiro alguno. **¡Cochinos de primera!**



En la opción de penales tenemos uno de los modos de juego con mayor replay value, sobre todo para 2 jugadores.

El campo de foot ball se mira por la parte vertical, ajustándose por líneas de escala que le van dando efecto de acercamiento según avancemos. Como el juego se compone de dos tiempos en uno de ellos avanzaremos hacia el horizonte, y en el otro hacia la parte baja de la pantalla, detalle que hace que aprendamos a desarrollar dos modos de juego por el solo hecho de la perspectiva (en ambos avances se cansan los pulgares por la presión a la cruceta).

Aunque el control del SNES cuenta con 6 botones, te habitúas pronto a usarlo: cuando se posee el balón básicamente hay que hacer dribles, algunos pases, y meter goles; en la parte defensiva podemos hacer barridas para intentar quitar el balón, así también podemos hacer recargones con el hombro, pero será común ver al árbitro marcarte alguna falta. Los cabezazos y las chilenas se hacen en automático, solo calculando la altura del balón. El jugador más cercano al balón será el que controlarás, aunque con los botones **L** y **R** podrás elegir otros jugadores, o a quienes mandar pase.

Los modos de juego son: *Exhibition*: un partido de entrenamiento y listo; *Shootout*: penalties muy bien hechos, con un alto nivel de despierte a los reflejos; *Tournament*: este es el modo principal del juego, que no contando con un *Round Robin* se vale de un ascenso por escalafón (te dan un innovador password de flechas por si no quieres chutarte todo el torneo de un jalón); véase que el orden en que nos retan los equipos es justo como en la realidad, incluso en el juego rápido que presenta el equipo de Japón.



La simplicidad para elegir formación lo hace más atractivo para el jugador casual

¿Alguna vez te has sentido pesimista y abatido por la vida?... ***Super Soccer*** es, además de una buena opción de descanso, una excelente terapia.

EQUIPO NINTENDO

Para que juegues con el legendario equipo **Nintendo** haz lo siguiente:

1) Elige la opción "Exhibition", "Player 1 VS Player 2".

2) En el segundo control presiona y mantén presionado el botón START, y enseguida presiona el botón B como si cancelaras tu elección; ahora sí, tú serás el equipo **Nintendo**, y ¡ay de aquel que ose retarte!.

Deja Vu

Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES y algunos de SNES.

La Estatua de La Libertad

La ***Estatua de la Libertad*** fue un regalo del pueblo Galo a los Estadounidenses para conmemorar el centenario de su Independencia.



Prevista para su arribo en 1876, se retrasaría hasta 1884, para finalmente ser inaugurada en 1886.

La construcción de la escultura corrió a cargo de **Frederic Auguste Bartoldi**, quien se dice se basó en las habidas en ***Abul Simbel*** (Egipto), aunque esculpiendo el rostro de su madre.



Se compone de un pedestal (donde hay un museo) y la estatua en sí. Su peso aproximado es de 229 toneladas, y mide 93 metros del piso a la antorcha.

Para transportarla fue necesario partirla en 350 bloques, para luego armarla cual rompecabezas.

Historia de dos Ciudades

Se ubica en la ahora llamada "Isla Libertad" de Nueva York. En su mano derecha sostiene una antorcha, y en la izquierda una tableta con la fecha de la Independencia de Estados Unidos (MDCCLXXVI). Aunque no lo vemos, en uno de sus pies yacen las cadenas, que simbolizan la libertad adquirida. Los siete picos de su corona simbolizan los 7 mares y los 7 continentes.

Cerca de la Torre Eifel en París, hay una réplica más pequeña de esta Estatua, como remembranza y estandarte de amistad entre ambos pueblos.

Charles Dickens escribió sobre las "Dos Ciudades" (París y Londres), dejando entrever los enconos que guardaban la una contra la otra; siendo que Estados Unidos alcanzó su libertad de los Ingleses, los Franceses pasaron a ser sus aliados y amigos.

Este monumento, pese a no ser tan espectacular como otros, es de los más conocidos y visitados en el mundo entero, famoso por dar la bienvenida a los inmigrantes que llegan por el Atlántico. En muchas cintas, y juegos es blanco de ataques, complots y hasta posesiones!

Como datos curiosos, el mago **David Copperfield** ha llegado a desaparecerla, y el Mecha ***Mazinger Z*** se ha tenido que batir a duelo con ella.

A estas alturas del texto ya habrás visto las capturas de algunos juegos donde hace acto de presencia: En ***Ghostbusters II*** los programadores se las ingeniaron para que el cuarteto Cazafantasma se las viera con la poseída señora.



Es **Rollerball** un pinball inspirado en Manhattan, donde también aparece la Estatua.



El robo de la libertad



Apenas salidas del cascarón, las heróicas Tortugas Ninja se ponen la banda de barras y estrellas cuando el demente Krang roba la Estatua de la Libertad.

¡Ni un paseo por el tiempo las detendrá!.

En ***Myke Tyson´s Punch Out,*** cuando Mac está entrenando podemos echar un vistazo a la Bahía Hudson con la Estatua de Fondo.



En ***City Connection,*** nuestro héroe-ladrón no pasa por alto este escenario, y también ahí podemos contemplarla.

Si alguna vez visitas la Isla de Manhattan, bueno, es demasiado tonto pensar que no la visitarías, al menos déjame saber las curiosidades que veas ;-)



En su carrera contra el destino

Superman... perdio la vida

Es tu oportunidad de traerlo de vuelta

Superboy, Erradicator, Cyborg, Steel...

solo ellos podrian loGRarlo...

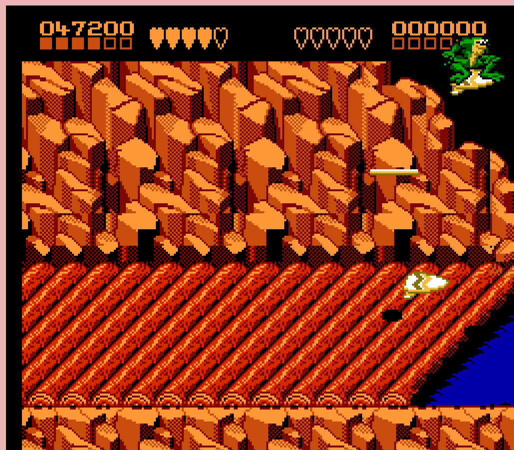
o sera el FIN de todo.

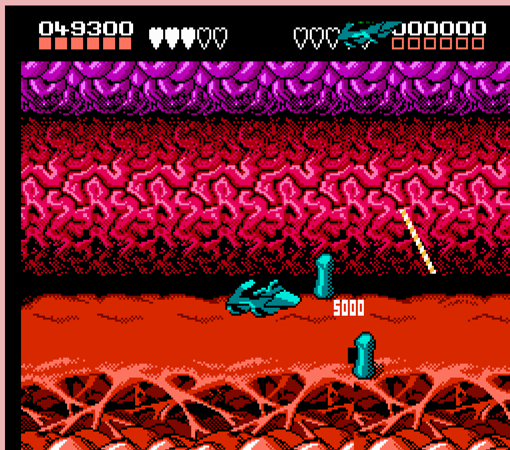
Para tu
S
Nintendo Entertainment
System

Battletoads

Super saltos de Sapo

Justo cuando tomes la moto (en el Turbo Tunnel) o la tabla de Surf (en Surf City) oprime y mantén presionado el botón de salto. Si lo haces bien obtendrás un super salto que te sacará de la pantalla por algunos segundos:



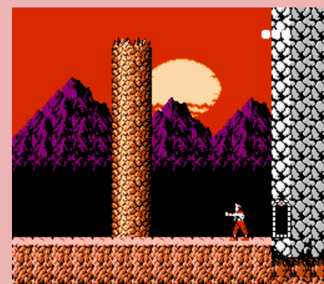




Rygar

Puñetazos

¿Has visto a Rygar dar puñetazos?... para lograrlo solo debes mantener presionado el botón A, ahora aprieta el botón B y Rygar dará un golpe en lugar de usar su escudo retráctil.

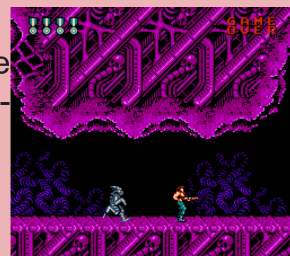


Super C

Varios Glitches

Traba el juego

Poco antes de llegar al jefe, haz que la saliente que cubre el techo abarque media pantalla, ahora déjate matar por un Alien y trabarás el juego.



Haz bailar a los Aliens



En esta subida del escenario final, vé recorriendo la pantalla hasta que la base plana apenas alcance a verse, así cuando los Aliens aparezcan comenzarán a “bailar”. Una variante de este glitch involucra a dos jugadores: uno sube y el otro baja a la base, quedando atorado o haciendo pequeños saltos de “baile”.

¿Lyp-o... qué?

En el escenario cenital de Red Falcon, ve avanzando rápidamente hasta que salgan las bocas del suelo, ubica la parte donde dejan de salir, espera el momento justo en que una de esas bocas esté brotando y cruza el límite; pueden pasar dos cosas: que la dejes semiabierta, o abierta permanentemente (cuidado con esta última, te puede matar si la tocas).



Cero explosiones



Super C tiene la marcada cualidad de hacer que todo explote (por muy orgánico que se vea); pero haz lo siguiente: al llegar al cuarto jefe elimina todas sus barras excepto la del extremo derecho. Espera a que se oculte del lado izquierdo de la pantalla y ahora sí elimínalo. Con esto no verás ninguna explosión, excepto una cargada del lado derecho, en un vacío de la pantalla que no corresponde al jefe.

Temas de Interés presenta...

Jugadores discapacitados



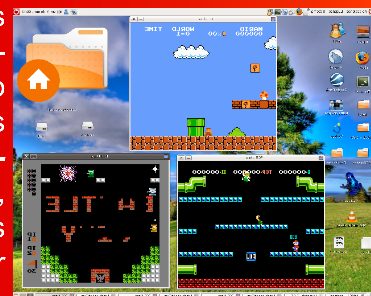
A modo de marco teórico: para el presente **Tema de Interés** me refiero a jugadores discapacitados para hablar de aquellas personas que tienen alguna discapacidad física que les impide jugar (videojuegos) de manera a como lo hacemos los supuestos seres "normales". Y aunque un colega psicólogo me dijo que lo correcto es llamarles "personas con capacidades distintas" para mí eso significaría que mientras yo camino, ellos podrían volar, y más anómalamente, se me hace un adorno ofensivo para hacer notar (paradójicamente) que sí les falta algo. Las cosas como son, porque a final de cuentas son gente normal con exigencias, en este caso, también dentro del campo de los videojuegos (justo como el resto de nosotros). El tema se complementa con algunos sencillos consejos para estas personas.

El engaño del siglo XX: *La Realidad Virtual*

¿Todos sabemos lo que es la ***Realidad Virtual***?... que bueno, porque tratar de explicarla sería apretujarse en camisa de once varas dentro de la trinchera del debate. Si la ***Realidad Virtual*** existiera en nuestros días no tendría caso tocar temas como este, porque la "mente" lo dominaría todo, sin necesidad de los sentidos ni la manipulación del entretenimiento del que se hable por alguno de nuestros miembros. Esto, como lo hace ver el encabezado, es una falacia rayando en la patraña, porque los supuestos periféricos que "agilizaban, facilitaban y profundizaban la experiencia" eran solo otro slogan nacido en el seno de la mercadotecnia. Aún las tecnologías modernas, con precisos sensores de movimiento y bonitos aditamentos ergonómicos, exigen el uso de botones y palanquitas para un correcto desempeño del medio que se hable; videojuegos, en este caso.

Emuladores

OK, comprendo que para una compañía no sea rentable hacer periféricos adaptables a las necesidades de un discapacitado, pero, ¿qué hay de las configuraciones de mandos e interfaces existentes para este tipo de personas?. Los ***Emuladores*** (véase el primer número de ***MagazinNES*** para más detalles) permiten la gestión de un videojuego desde distintos periféricos al alcance de cualquier bolsillo, con lo cual, y a través de controladores como ***JoyToKey*** se pueden hacer maravillas; así pues, sea para satisfacer este nicho de mercado, o para combatir la piratería, los desarrolladores deberían acrecentar las posibilidades de las plataformas sobre las que desarrollan sus videojuegos... ¿que tanto puede costar adecuar (en términos de programación) una opción para discapacitados?.



Cultura del Coleccionismo

De un tiempo a la fecha (digamos del año 2000 a hoy), algunos videojuegos se hacen acompañar de un periférico necesario para dicho juego. Tal es el caso de **Mario Party**, **Donkey Konga**, esos juegos de baile, etc., etc., etc., y aunque no hay absoluta certeza sobre las cifras que venden estos juegos solo por coleccionismo, son al final del día números que suman.

No tengo en la mente, en este momento, algún videojuego que sea recordado por gente discapacitada como un VERDADERO intento por meterlos a este maravilloso mundo, pero estoy seguro que más de uno estaríamos contentos comprando algún producto de estas características: hecho especialmente para ellos (funcional desde luego, que no quede en intento mediocre como ha sido hasta ahora).

Si ***Mavis Beacon*** tiene un rally de teclado, no veo por qué ***Nintendo*** no pueda ofrecer racers con la inclusión de *Teclados Braille* para invidentes, productos que además de atraer a estas personas son también carnada perfecta para coleccionistas, nótese cuantos seguimos creyendo que el ***R.O.B.*** es un pedazo de chatarra, y no por ello perdemos la fé de algún día tener uno.

CONTROL SIN MANOS



Allá por 1989 existió un caro control que no requería el uso de manos. Se ajustaba como si fuera una cangurera al pecho.

Se dice que la manipulación era terrible: con tu barbilla movias el joystick para igualar los movimientos de la **Cruceta**. Para los botones **A** y **B** había que soplar o succionar el aire de esa especie de tubo. **Select** y **Start** se activaban del mismo modo, pero soplando o succionando con mayor fuerza. Venía en tres tallas, y fue de edición limitada.

Este invento, que fue vapuleado por los críticos del videojuego, debería servir para (al menos) hacer notar que hay niños que aún con estos inventos de hombre blanco desean jugar videojuegos.

Pasemos ahora a la parte propositiva de este Tema de Interés.

IMPORTANTE: Debes saber que TODOS LOS CONSEJOS aquí asentados no se deben anteponer al diagnóstico, sugerencias, previsiones y otros comentarios del médico que trate cada caso en particular sobre discapacidad. Tampoco se deberá hacer uso de ellos si representan un riesgo para la salud, sea por heridas expuestas o por el esfuerzo y agotamiento que puedan representar; ni tampoco nada igualará el tiempo que pases junto a tu familia si se tratase de una discapacidad que pudiera ser degenerativa. Ni siquiera un buen videojuego lo justifica.

Estas recomendaciones son para juegos de NES, no solo por requerir el uso de una cruceta y dos botones... ¡es NES caray!.

Sordomudos: La música siempre ha jugado un papel importante dentro de un videojuego... pero no es mandatorio. No obstante ello (lo que quiere decir que en teoría TODOS los juegos de NES pueden ser jugados por un Sordomudo), los puzzles y juegos de mesa son un género muy gustado entre ellos: Tetris, Dr. Mario, Othello, son buenas opciones.

Jugadores sin una mano: Adapta o adquiere un control del estilo PS2 (con dos botones "L"). Configura un emulador para que un "L" sea el botón **A**, y el otro "L" sea el botón **B**, ¿lo ves?, la cruceta y los dos botones se manejan con una sola mano. Llevo tiempo jugando ***Double Dragon II*** de esa manera, y Shadow Master sigue mordiendo el polvo.

Jugadores sin manos: *Alex Dorado* dijo que cuando trató de jugar *Super Mario Bros.* con un tapete de baile perdió su primera vida con el primer Goomba... nada más cierto; sin embargo, juegos como Pacman, Little Mermaid, y los juegos dirigidos a niños son otro cantar. Opcionalmente, hay juegos donde solo se requiere oprimir un botón para hacer, por ejemplo, una carrera, como es el caso de Track and Field (I y II), con esto en mente, configura el tapete con las direcciones izquierda y derecha como si fueran el botón **A**; las direcciones **Arriba** o **Abajo** como si fuera el botón **B**. Solo resta que hagas uno/dos con las flechas izquierda y derecha del tapete, ¡ten *Gatorade* a la mano! que ni el ***Wii Fit*** te verá el polvo. Una tercera opción es hacer uso del mouse, el cual a través del controlador ***JoyToKey*** te permite configurarlo como si fuese un control. Los clicks derecho e izquierdo tienen una mayor sensibilidad que los botones de un control normal, solo haría falta adaptar una pulsera metálica (de esas que se consiguen en tiendas ortopédicas) para gestionar el mouse, y podrías oprimir los botones con dos muñoncitos montables a la misma pulsera (todo se vale).



Invidentes: En tanto se les de un uso adecuado a los *Sintetizadores de Voz* para el goce de los videojuegos, y las *Líneas Braille* sean asequibles, los *Teclados Braille* son el mejor periférico en este momento. Aunque no sea de **NES**, ¿has jugado ***Talkit***?... ¡de lo que te has perdido mi hermano!.

Más allá de los inexistentes prosélitos que pueda suponer hablar por las personas discapacitadas deseosas de disfrutar un buen videojuego, está el hecho de que aún hay muchos juegos que requieren un amplio dominio del control, no por el reto que representan, sino por lo cansado, difícil, o torpe que puede resultar el manipularlo.

Un agradecimiento muy especial a Olman Orozco, inventor de dispositivos para minusválidos, entre ellos para videojuegos.

Ojalá que las aplicaciones de los periféricos que veamos en un futuro (lo más cercano posible) dejen de tener una mente plana, y que al menos tengan una estela en su programación para que los ajustemos como nos venga en gana, y estoy seguro que no solo su servidor lo agradecerá.

Tygrus

TETRIS PARA INVIDENTES

Tetris se compone de 7 figuras únicas, y existen siete sonidos principales en la escala musical (DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI). La idea es asignar una nota musical a cada una de las figuras del Tetris, a fin de que el invidente pueda reconocer el tipo de pieza que cae de acuerdo al sonido.

Esto significa, desde luego, que el invidente deberá desarrollar asimismo una memoria deseable, para imaginar la forma que va tomando la estructura.

El cartucho se haría acompañar de 5 legos con cada una de las figuras del Tetris (dos de ellas se repiten), a fin de que el invidente palpe la forma de las mismas, las asocie a cada nota musical, y así pueda empezar a jugar con este divertido puzzle revolucionario.

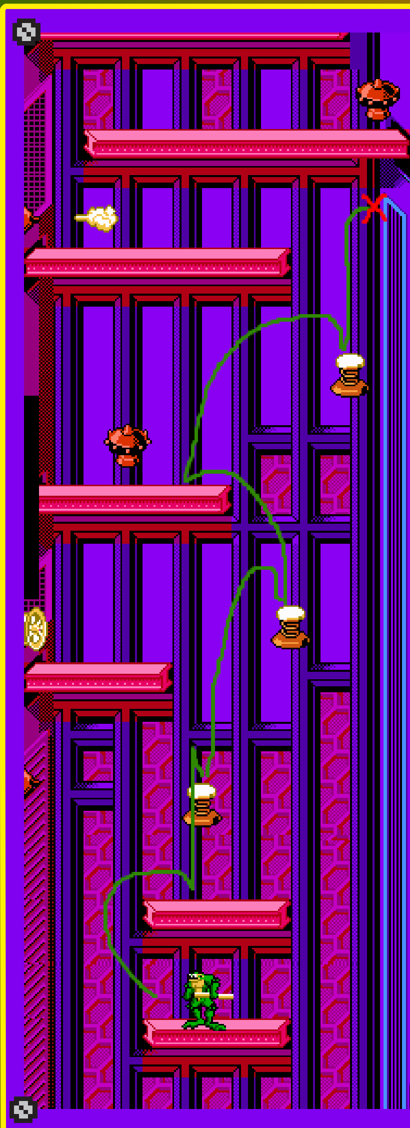
DO RE MI FA SOL LA SI

Respondiendo a ...

L@s Lok@s de la NES



11



10

SUPER MARIO BROS

¿Cómo consigues hacer esto?



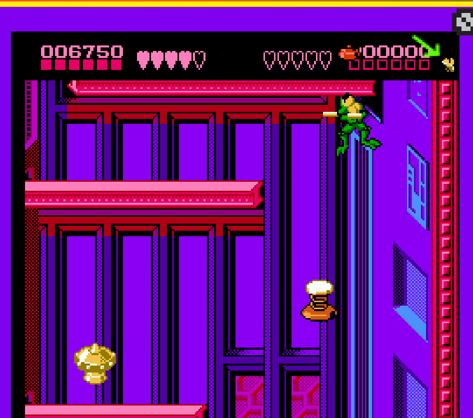
R= Colócate donde indica la FOTO 1, avanza y retrocede el scroll hasta que aparezca la tortuga. FOTO 2: cuando vaya a caer al precipicio da un salto tratando de usarla como escalón. Si lo haces bien se quedará dormida en el aire, y cuando despierte caminará en el aire y atravesará el piso hacia la izquierda o derecha. !Loco!.





BATTLETOADS

¿Cómo haces que Rash saque la lengua en esta parte del juego?

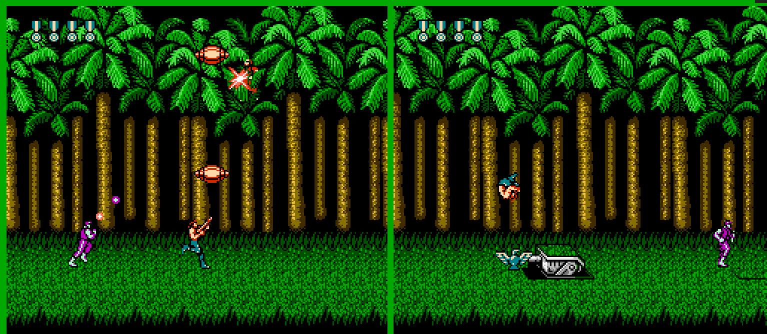


R= Sube rápidamente siguiendo la ruta marcada en el mapa, y al llegar a la "X" oprime golpe. Aunque no veas el mosquito el CPU registra que ahí hay uno, y Rash sacará la lengua.

12

SUPER C

¿Cómo haces que este cañón se mantenga guardado?



R= Avanza sin detenerte hasta que aparezca la cápsula que contiene la insignia *Contra* (la que deshace a todos los enemigos en pantalla), dispárale procurando que caiga sobre el primer cañón, ahora avanza hasta que el segundo cañón (el que queremos que se mantenga guardado) apenas sea visible. Toma la insignia antes de que desaparezca y, cuando avances, el cañón se mantendrá guardado.

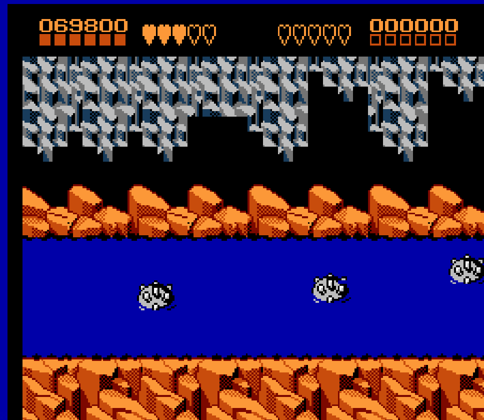
L@s Lok@s de la NES



13

BATTLETOADS

En Surf City... ¿cómo haces que Rash sea invisible e invencible?



Pista 1: Nada de truqueadores.

Pista 2: Debes llevar mucha velocidad, por tanto, solo se puede conseguir en el segmento final del stage.



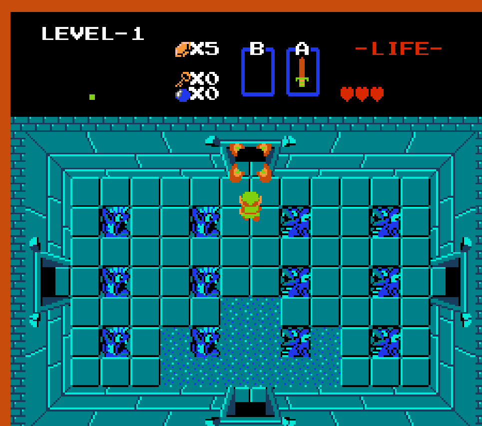
Pista 3: El costo de ambas cualidades temporales es: una vida.

14

THE LEGEND OF ZELDA

¿Cómo abres la puerta para entrar al castillo 1, sin llevar la llave?

Pista: Es más fácil de lo que parece (de hecho es un truco clásico de Zelda que por nada del mundo quería excluir).



15

IRON SWORD

¿Cómo haces que Kuros camine en el aire?

Pista: Caminar en el aire no significa que lo haga de modo normal. Mira la foto y obtendrás una valiosa pista.



Aquí tenemos más preguntas para devanar el seso un rato mas.

Es conveniente aclarar que NINGUNO de los acertijos de esta sección tienen truco, es decir, se consiguen en condiciones NPT (normales de presión y temperatura).

¡A pensar!.
¡Todos tienen solución!.

Fabrica: **Atari**

Año: **1980**

Género: **Simulador batallas**

Jugadores: **1-4**

Recomendado por: Jony17



Warlords



Un juego clásico bastante divertido: es una extraña mezcla entre pong y breakout, y sí, este arcaico juego cuenta con una historia y es la siguiente:

Hace tiempo en una tierra lejana vivía un Rey llamado Frederick. Frederick era un buen Rey y trataba a sus sirvientes con respeto. El reino básicamente funcionaba por sí solo. Un día, el Rey Frederick y su esposa la Reina Christina decidieron formar una familia. Antes de que se dieran cuenta, Christina dió a luz a unos saludables cuatrillizos (sin inseminación de ningún tipo). Los años pasaron rápido y los hijos de Frederick: Dominick, Marcus, Felipe y Restivo crecieron y se convirtieron en hombres fuertes. Los cuatro muchachos eran todo lo contrario a su pacifico padre. Estos hermanos constantemente peleaban entre ellos. Frederick empezó a preocuparse cuando se dió cuenta de que un día sus hijos dominarían el Reino y lo destruirían con sus disputas.

Frederick intervino en las peleas de los muchachos y los expulsó de su reino. Los muchachos se mudaron a una tierra distante y se convirtieron en Señores de la Guerra. Pelearon sus batallas y tan pronto un muchacho destruía el castillo de su hermano este ultimo tenía que reconstruirlo. Las peleas nunca cesaron. Después de haber sido reconstruido el castillo, las guerras continuaron. Estas guerras continuaron por siglos y ahora le toca a los descendientes de estos cuatro hermanos mantener su legado, en tiempos aciagos y de perpetua lucha.



DERRIBA LOS MUROS DEL ABURRIMIENTO CON ESTE APOTEÓSICO SIMULADOR DE BATALLAS

Ya iniciado el juego notarás que hay cuatro secciones en la pantalla que representan castillos, los jugadores son representados por coronas y la computadora por cascos negros de caballero, el castillo tiene dos muros vulnerables que deben permanecer en pie pare evitar que los proyectiles lleguen al patio principal. También cuentas con un pequeño escudo del color de tu patio con una cruz amarilla.



EL ETERNO FONDO NEGRO PARECE PRESAGIAR UNA GUERRA SIN CUARTÉL

Al iniciar el juego, un dragón lanza una bola de fuego que es capaz de destruir pedazos de los muros que debes de tratar de desviar con tu escudo y tratar de que destruya a tus rivales, con el botón Start puedes retener la bola para dirigir mejor su destino, pero cuidado que sí la conservas por mucho tiempo comenzará a dañar tu propio castillo. Por cierto que te mueves con una perilla rotatoria (o stick análogo, como mis amigos nerds le llaman).

Al liberar la bola, mientras te mueves, se puede aumentar la velocidad de la misma y causar más daño.



NI AGE OF EMPIRES PUDO RECREAR LA GUERRA EN UN MODO MÁS QUE JUSTO

Más bolas de fuego pueden aparecer, cuando se derrota a un enemigo, o cuando la computadora siente que la batalla está demorando mucho (o que eres muy bueno), haciendo el juego más intenso.

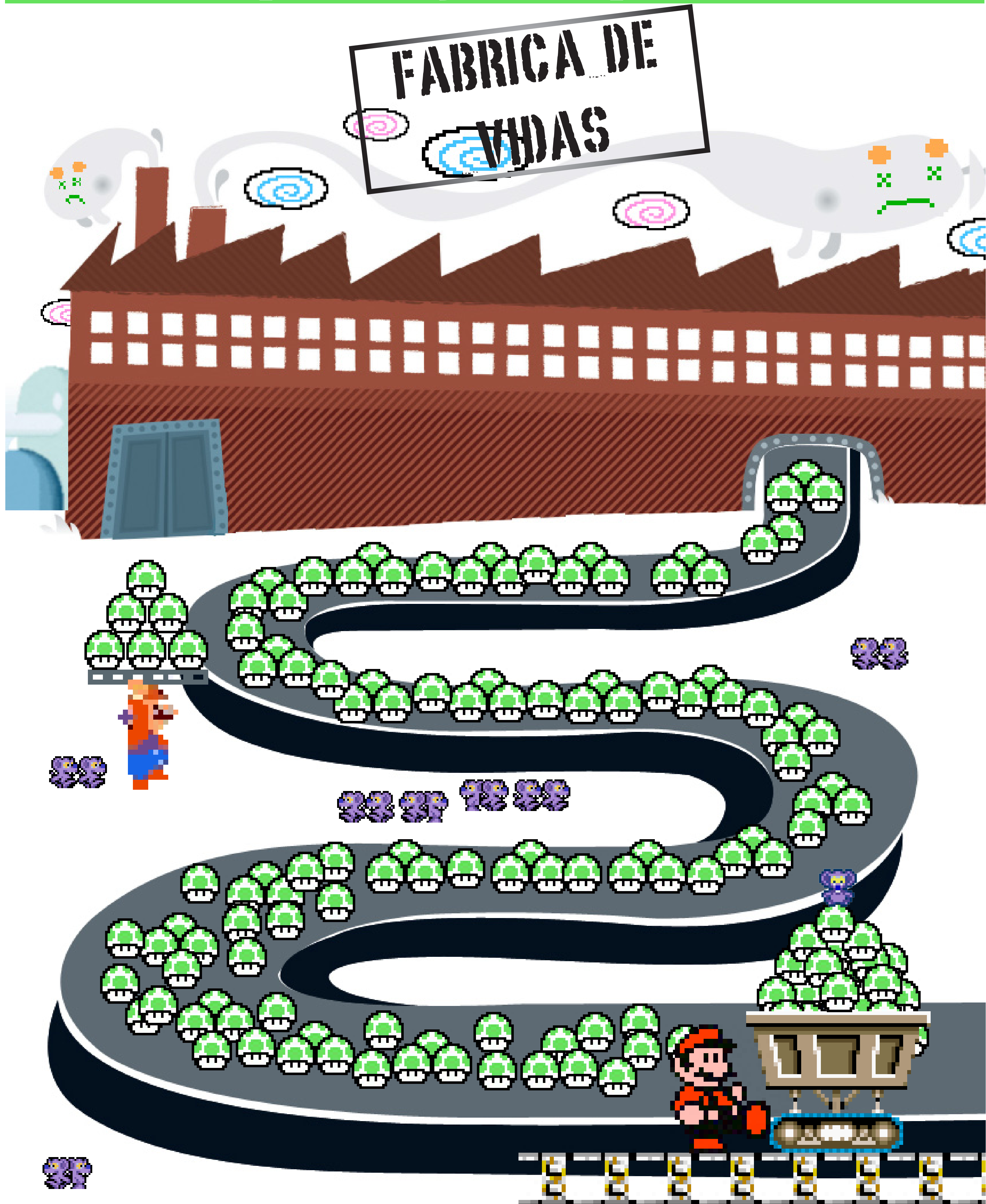
El prototipo de este juego se llamó Castles & Kings.

Es un juego simple, pero en mi opinión es altamente divertido y adictivo, en especial cuando juegas con otros tres cuates para ver quien es el mejor Señor de la Guerra.

No te sorprenda que la noche llegue y se vaya y tú sigas con los ojos hinchados jugando Warlords: así es esto de los videojuegos y sus secuelas mentales.



Reportaje Especial



Reportaje Especial

Hacer vidas a lo bruto ha servido, más que al hecho de aumentar las posibilidades de triunfo, a divertirnos obsesivamente, con todo el descaro y desfachatez de la burla al ***Game Over***.

Esta recopilación (parcial) de juegos nos permite saber donde llenarnos de vidas hasta el copete (y sin ayuda del maguito sonric´s), con el trasfondo del ingenio en base al cual se consiguió la rareza, ilustrando simultáneamente que cuando un error se va de la programación, se pueden hacer groserías que podrían trascender en el tiempo.

Mejor empecemos.

SUPER MARIO BROS 2 (J) (FAMICOM)

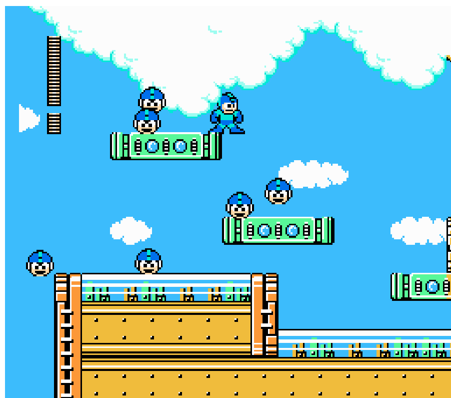
En el primerito nivel, avanza hasta sacar el hongo que te hace grande. Enseguida haz un hueco como indica la foto, capturando a la tortuga entre el bloque sólido, sube al bloque donde salió el hongo, destruye un bloque de arriba y brinca en vertical a fin de pisar la tortuga atrapada. Oprime salto varias veces para que obtengas múltiples vidas del mismo modo que en Super Mario Bros 1.



MEGA MAN 5 (NES)

Obtén un tanque **M** (en el escenario de **Crystal Man** hay uno), ahora, cuando haya muchos enemigos en pantalla, y tengas todas tus barras de energía llenas, usa el **M TANK** y todos los enemigos quedarán hechos vidas.

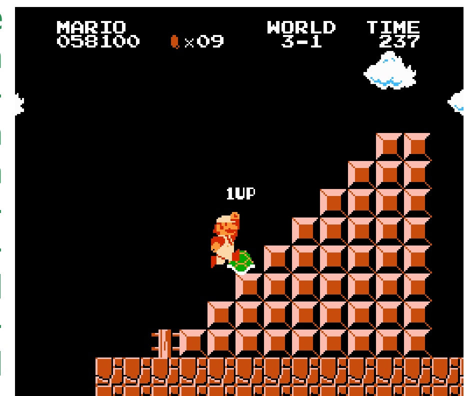
6 vidas de un jalón.



SUPER MARIO BROS (NES)

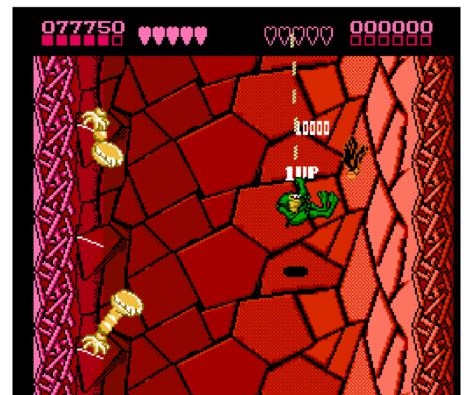
Comenzamos con el Rey: en el nivel 3-1, poco antes de la bandera final vienen bajando 2 tortugas, solo hay que esperar en uno de los escalones y dar un salto vertical cuando alguna de ellas se aproxime, a fin de dar múltiples saltos sobre su caparazón sin tocar el suelo. Luego de ir duplicando puntos comenzarás a hacer vidas.

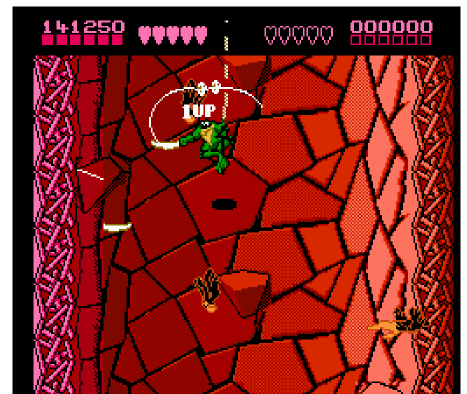
TIP: Una vez que pises a la tortuga oprime repetidamente salto, con lo cual se hará más fácil hacer vidas. Esto lo puedes repetir en el nivel 2-1 de la segunda vuelta del juego.



BATTLETOADS (NES)

En el nivel 2 golpea a los cuervos (sea con un golpe normal o con el pico que usas como espada), sigue golpeándolos aunque ya hayan clavado el pico, así, luego de los 10000 puntos (por concepto de audacia) te darán una vida.

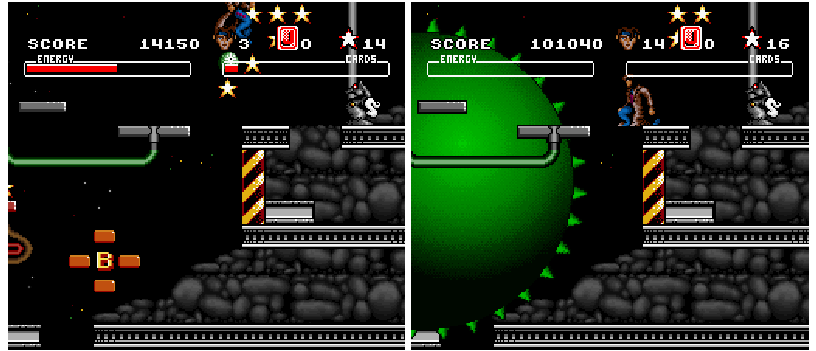




TIP: Cuando veas plantas carnívoras no las elimines, a fin de no avanzar el scroll y que te salgan más enemigos.

SPIDERMAN & THE X-MEN -ARCADE´S REVENGE- (SNES)

Elige el primer nivel de Gambit, y luego de que pases el camino en "S" ve por la parte de arriba de las bases, al llegar a la base de la foto brinca sobre la esferita verde (la que hace que la bola con picos se detenga) tomando la estrella que está sobre ella y regresando hacia la base. Notarás que la estrella no desaparece y tus puntos de estrellas se incrementa. Por cada 100 estrellas obtendrás una vida, dándote tiempo para hacer al menos 5 de ellas antes de que la bola con picos te mate.



TIP: Cuando veas a la bola con picos, descarga todos tus naipes sobre ella, y la congelarás algunos instantes más para que sigas haciendo más vidas.

SUPER MARIO WORLD (SNES)

Entra a Vanilla Secret 2, avanza hasta que obtengas el P-SWITCH, regresa hasta el primer tubo morado (segunda foto), activa el switch y regresa al inicio juntando las monedas que antes eran tortugas, luego de algunas cuantas comenzarán a darte vidas. Repite el procedimiento si no has tenido suficientes.



TINY TOONS -BUSTER BUSTS LOOSE!- (SNES)

Este lo saqué de *Club Nintendo*: elige el nivel más fácil del juego (en los otros no funciona), oprime L o R para hacer un dash y antes de que Buster corra oprime la dirección contraria a donde se supone iba a correr. Ahora con esto eres invencible mientras no saltes. Acércate a los casilleros de la Looniversity, y posiciónate donde indica la segunda foto, a modo de que el ratón que sale del casillero superior caiga sobre tí, dándote una estrella.

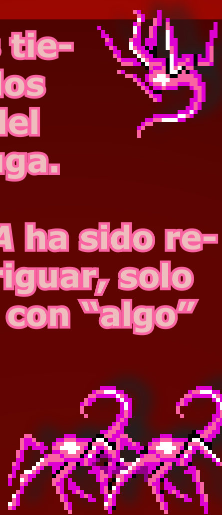


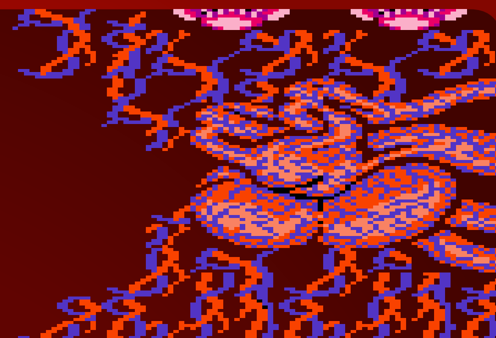
Puedes dejar el juego así un buen rato para hacer algunas vidas (+/- una vida cada 4 minutos). No muy recomendable para jugadores impacientes, pero ***Fábrica de Vidas*** al fin y al cabo.

Extraños sucesos tienen conmocionados a los habitantes del Archipiélago Galuga.

El equipo *CONTRA* ha sido reclutado para averiguar, solo para encontrarse con "algo" que los mantendrá con el dedo en el gatillo...







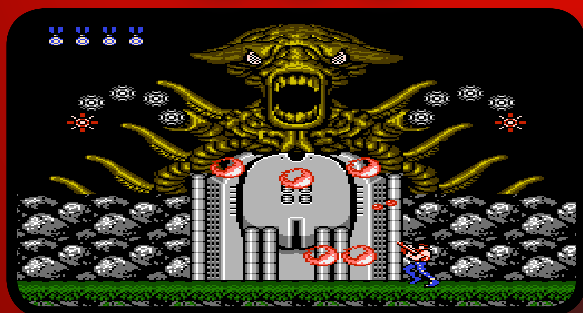
¡Red Falcon ha invadido la Tierra!

*** 8 Niveles de aguerrido fuego en nidos y bases Alien.

*** Equípate con las armas Laser, Spread, Fire, y otras mas.

*** Niveles laterales y de eje Z... ¡están por todos lados! (podrían estar dentro de tí).





*"**Contra** es el mejor videojuego que he jugado en mi vida"*

- Videojugador anónimo del Wachinton... *Pos!*

El Run ´n´ Gun de las maquinitas

¡Ahora para tu NES!



Konami, Inc





TENGEN

(1987-1993)



La caída del Halcón Negro

INTRODUCCIÓN



Las querellas entre buitres corporativos no siempre llevan una moraleja discernible para el resto de los que permanecemos como espectadores... quizás cada quien deba encontrar la suya luego de ver algunas notables trayectorias, como la de **TENGEN**, que ahora presento.

TENGEN fue una compañía de videojuegos (en este caso para **NES**) con una reconocida mística en la creación, desarrollo, adaptación e implementación de tales piezas electrónicas.

Mejor conocidos por sus cartuchos negros y el, quizás, proceso legal más famoso del entretenimiento con el **Tetris** para dos jugadores, llevaron a la cúspide (a la manera y usanza de esos días) algunos de sus proyectos, solo para, como Nerón, verlos arder en su propia Metrópoli.
Pero vayamos por partes.

EL ORIGEN

En un inicio (1984, compañeros detallistas), hubo una beta creadora llamada *Warner Communications*, que no era más que la razón social enmascarada en **Atari Inc** (compañía de sobra conocida), especializada en hacer videojuegos en dos campos: tragamonedas y caseros (pc y consolas de este último). Para 1984 los negocios no marchaban nada bien para esta gente, de tal suerte que se reportaban pérdidas cercanas a los mil millones de dólares, sin muchas opciones, *Warner Communications* estaba conminada a deshacerse de sus *triques*.



A fin de salvarse, se le venden a Jack Tramiel los activos fijos depreciados y cháchara y media de la desahuciada, aunque por la parte del negocio solo accede a quedarse con la parte de consumo casero, renegando de la parte arcade o “traga perras”, llamando a su mitad del negocio **Atari Corporation**, en el entendido de que la otra rama macilenta (antes llamada **Atari Coin**, por las traga monedas) y la suya nunca cruzarían caminos, además de que esta última ostentaría la palabra “*Games*” en su logo a fin de diferenciarse (chiquerías, desde luego). Hasta aquí todo pintaba más o menos bien, si no fuera porque un lastre cercano a 10 millones de dólares se le debía a **NAMCO**, así que **Atari Games** (o **Atari Coin**, como se prefiera) en lugar de pagar esta deuda (¿de dónde viejo?) hizo un arreglo para que el 50% de sus acciones fueran para **NAMCO**. ¡Qué sencillo se resolvía el asunto!.



Al poco tiempo pasaron dos cosas: **NAMCO** se desenamoró del mercado Americano, siendo que un artilugio llamado ***Famicom*** era el sol naciente en tierra homónima, o al menos mucho más seductor que los inciertos negocios que pudiesen cerrarse en territorio Americano; vendiendo la parte de los derechos para distribuir cualquier tipo de juego, a él perteneciente, fuera de Japón; derechos que serían comprados por los mismos trabajadores.

Finalmente en 1987, luego de una serie de

Marcas Registradas



Ed Logg: encargado de recrear el *Tetris* de TENGEN

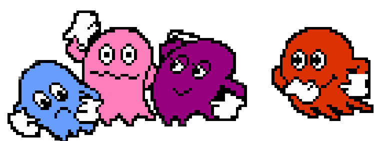
desavenencias inter-compañías (que increíblemente ya vaticinaban su sino), y abrigados por *Masaya Nakamura*, director de **NAMCO**, el huevo se rompe y nace **TENGEN** como subsidiaria de **Atari Games**, encabezada por *Hide Nakajima*, aunque con mención especial a *Ed Logg*: creador del juego **Centipede** de Arcade (todo un clásico), **Xybots**, entre otros, y encargado de recrear la versión de **TENGEN** del juego Soviético **Tetris** para el sistema ***NES***, sin saber que esta sería, precisamente, una de las razones de la temprana inmolación de la compañía.

TENGEN

El nombre de **TENGEN** hacía referencia al punto central en un viejo juego de tablero japonés llamado *GO* (nota al margen: el nombre de **Atari** proviene del mismo juego de tablero), aunque metafóricamente vendría significando algo como "El Núcleo de Aprendizaje-Enseñanza". Las reglas del juego dadas a **TENGEN** eran que solo podía trasladar juegos Arcade a ports caseros (por el acuerdo con **Atari Corporation**), y solo fuera de Japón (por el convenio con **NAMCO**).

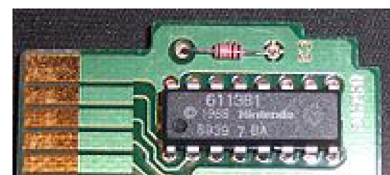
Cuántas historias se cuentan sobre pioneros de paradigmas, pero a lo lejos, una sombra comenzaba verterse en el contenedor de **TENGEN**.

FANTASMAS DEL PASADO



Dice el refrán que entre gitanos no es dable leerse las manos. **TENGEN** trató de llevar la fiesta en paz con **NINTENDO**, y como muestra de buena fé, en 1988 acepta los términos de este para licenciar sus juegos, aunque haciendo solo tres de ellos para **NES**: ***R.B.I. Baseball***, ***Pac-man***, y ***Gauntlet***. El modelo de negocios de **TENGEN** no era tener la exclusividad de sus títulos con una consola (del mismo fabricante), ni que se le limitara a hacer un máximo de 5 juegos al año, y vaya uno a saber qué otros disparates de metas (en lo que *Ed Logg* ha llamado un acuerdo "unilateral"), así que más temprano que tarde rompe lazos con el entonces gigante, proponiéndose comer más pastel por la parte "no oficial" del negocio. ¡Pleitazo el que se venía!.

Las elucubraciones populares nos dicen que **Nintendo** violó las patentes de **Atari** al usar, básicamente, el algoritmo de "scrolling" para luego hacer el sistema ***Famicom***, así que **TENGEN** (o **ATARI**) le devolvería la pillería: obteniendo los diseños de la patente del *Chip de Bloqueo Regional*, revirtió su ingeniería, haciendo el ahora llamado "***Chip de Conejo***", para que sus juegos pudiesen funcionar en el sistema ***NES***.


CHIP 10NES, o Chip de Bloqueo Regional de *Nintendo*

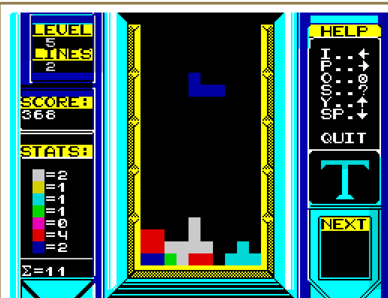
En derredor, las jugueterías de mayor prestigio estaban obteniendo el 50% de sus ganancias de **Nintendo**, quien por ello podía, de cierta manera, poner sus reglas (entre ellas: que solo se vendieran sus cartuchos), aunque sin concretarlo; hasta la llegada de **TENGEN** y su **Tetris.**

TENGEN ya había ganado una demanda donde **Nintendo** prohibía que hiciera juegos para **NES** (su carta fuerte fue que **Nintendo** estaba monopolizando el mercado), así que como se entenderá, había por ahí una espina clavada que **Nintendo** no dudaría en sacar a la primera oportunidad... y más próxima de lo esperado.

TETRIS: DE RUSIA PARA LOS TRIBUNALES

Tetris suponía un paso bien dado por **NAMCO** en Japón, y por **TENGEN** en el resto del mundo: como el mismo *Ed Logg* lo dice, se encargó de recrear el viejo **Tetris** de **Atari ST** para el ***FAMICOM***/***NES***, luego de ver lo maravilloso que lucía en este sistema, y recrearlo era "cosa

Marcas Registradas



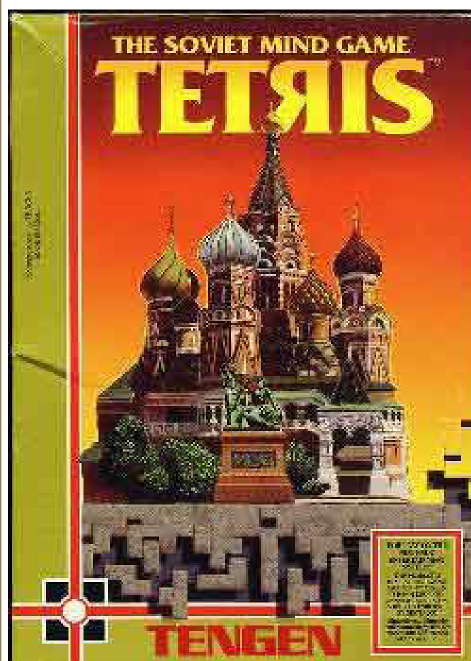
de niños" (modesto el muchacho) siendo que para otros traslados Arcade había que hacer todo un proyecto de transformación del código fuente, audio, artwork….

Viene la parte enredada y controvertida del asunto (sáltate el siguiente párrafo si no te interesa la cuestión de la licencia), cuando "Songo le dio a Borondongo, Borondongo le dio a Bernabé, Bernabé le pego a Muchilanga le echó a Burundanga, les hinchan los pies…":

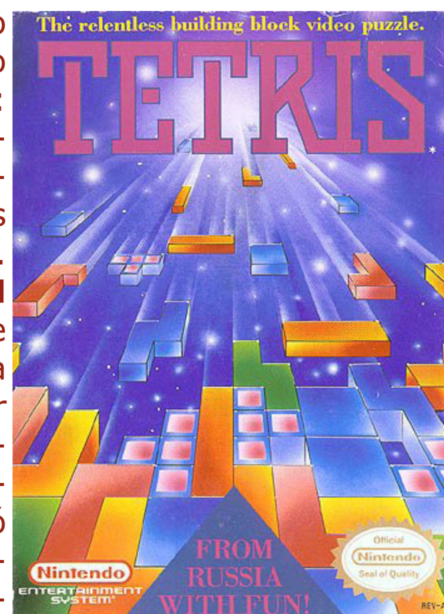
Licenciamiento: *Axeley Pazhitnov* hace **Tetris**, y *Vadim Gerasimov* lo traslada a la **PC IBM**, de donde se abre camino a Budapest, Hungría (estamos hablando de la versión de **PC**), pero ahí es trasladado a otras plataformas. **Tetris** se estaba haciendo fosforescente cuando una firma de software británica llamada **Andromeda Software Ltd** trata de contactar a *Pazhitnov* para obtener los derechos, aunque algo tarde porque **Spectrum Holobyte** ya los tenía. Siendo que por ahí no se podía hacer nada, buscan el consentimiento de los húngaros, y se supone lo obtienen. Para 1987 La versión de ***Amiga*** era comercializada por **Spectrum Holobyte**, mientras que la de **Atari ST** era comercializada por una empresa llamada **Mirrorsoft** (versión programada por –adivinaron- **Andromeda**). Esto en EUA.



Para 1988 el gobierno ruso comienza a comercializar los derechos de **Tetris** a través de una Organización llamada **"Elorg"** (**Elektronorgtechnica**, para el autodefinido), cosa que **Andromeda** no quiso ver, pues seguía haciendo caravana con sombrero ajeno revendiendo la licencia sin ya tenerla, ni siquiera pagando los derechos a **Elorg**, y no se diga **Spectrum Holobyte**, quien también estaba haciendo su leñita de árbol caído, así como otros perfectos desconocidos que argumentaban tener la licencia (todo mundo peleaba entre sí por un papelito). Para no hacer el cuento más largo, **Nintendo** compra la licencia a **Elorg**, y **TENGEN** a la firma inglesa de **Mirrorsoft**.



Sigamos con la trama. *Ed Logg*, sabedor que se estaba negociando la parte del licenciamiento con **Mirrorsoft**/**Andromeda**, no dudo en trabajar en el proyecto **Tetris**, un proyecto que él estima le llevó 6 semanas recrear. Aunque un **Tetris** preliminar (monocromático) ya había sido mostrado en el *Consumer Electronic Show* (**CES**) de 1988, fue hasta Enero de 1989* donde se presentaría, en el mismo **CES**, con una interfase colorida, más bonita y amigable, siendo bien aceptado; así que para el mismo mes del mismo año los aparadores ya tenían a la venta este **Tetris** de carcasa negra.



Sería en Febrero de 1989* cuando explota la bomba: **Nintendo** demanda a **TENGEN**, porque ellos tenían los derechos de **Tetris**. Aunque a **TENGEN** la noticia le cae como balde de agua fría (por considerar que eran ellos quienes tenían la licencia) no le resultó novedosa esta táctica (léase que desde tiempo atrás se

* Fechas estimadas



venían picando la costilla), asumiendo que era uno más de los "retrasos sobre retrasos" con los que **Nintendo** se las gastaba en los tribunales, a modo de amontonarle sus cajas; no obstante, no contaban con que **Nintendo** les tiraría una pieza donde ni el más experto en **Tetris** podría acomodarla: **Elorg** obtuvo todos los derechos del juego a través del gobierno ruso (*Pazhitnov* cedió el invento a su país, en aras de algo llamado ***Perestroika***), derechos que vendió legalmente a **Nintendo**, los cuales valían más que las torcidas invenciones del tercero en discordia: **Mirrorsoft**. Luego de tanta pólvora quemada en infiernitos, y pese a que entra en debate la cuestión de si la consola *Family Computer* (***Famicom***), como su nombre lo decía, era una consola o una computadora, el fallo es dado a favor de **Nintendo**, así que **TENGEN** debía retirar y destruir todo el material no oficial de **Tetris**.



Según Wikipedia, el **Tetris** de **Nintendo** (luego de ganar la contienda) vendió tres millones de copias en sus versiones para **Famicom** y **Gameboy**; su éxito para esta última consola portátil ya se escribe con letras de oro, como si se tratase del epitafio para **TENGEN**.

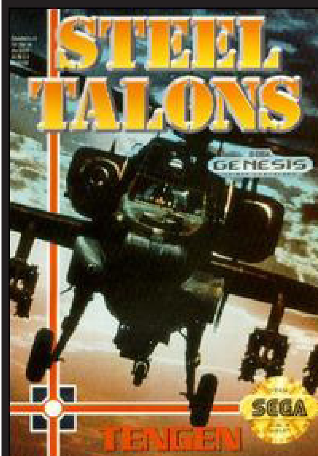
Ed Logg estima que de 250,000 cartuchos en escaparate tuvieron que recogerse y destruirse 200,000. Las leyendas dicen que los cartuchos que estaban alquilados se perdían, y el perdedor pagaba gustosamente su costo. Mucha gente sigue creyendo que **Tetris** de **TENGEN** es mejor en muchos aspectos, el más importante: ser para dos jugadores simultáneos (**Nintendo** solo lo hizo en la versión para **Gameboy**, a través del cable Link).



LA CAÍDA DEL HALCÓN NEGRO

Mientras tanto, ¿qué pasaba en **Atari**?... aunque en 1989 **Warner Communications** se fusiona con **Time-Life** (creando el híbrido **Time Warner**), es hasta 1993 que **Time Warner** consigue controlar la mayor parte de las acciones de la compañía, cambiando el nombre de **Atari Games** a **Time Warner Interactive**.

Por la parte de **TENGEN**, sus ires y venires se estabilizaron solo un poco iniciada la década de los noventa, al dedicarse a publicar varios juegos originales (aunque no desarrollados por ellos).



Además de los cuasi mediocres traslados ***ARCADE-NES*** que quedaron sepultados luego de perder el juicio de **Tetris** (véase el listado de juegos que no salieron a la venta), **TENGEN** hizo conversiones de juegos de **SEGA**, **NAMCO** y **TOAPLAN**, para sistemas como ***TG-16***, ***Mega Drive***/***Genesis***, ***Game Gear***, ***Sega CD***, ***ATARI Lynx***, entre otros, más esto no le sirvió de mucho. Si bien **TENGEN** y **Nintendo** ya se veían las caras en la corte por los remilgos del "***Chip de Conejo***" (entre otros litigios menores), **Tetris** fue el tiro de gracia. Con una rentabilidad por demás lastimera, y los números rojos pegándole a los 10 mdd anuales, es en 1993 cuando las cuentas se vuelven impagables para mamá **NAMCO** y papá **TWI**. **TENGEN** tiene que decir adiós al negocio, despidiéndose de **Nintendo** con el saludo apache "limpia auras".



Fueron 7 años de intensa vida que se terminaron, irónicamente, con la melodía con que **Tetris** fuera presentado en el debut de Enero de 1989: "*El Affair de **Tetris***".

Marcas Registradas

CURIOSIDADES

***** He aquí unas capturas de *e-bay* sobre el precio de este tetris de **TENGEN** hoy en día, luego de que su producción se redujera drásticamente, y a sabiendas del proceso legal por el que pasó:



	NES Nintendo TENGEN TETRIS -BLACK CARTRIDGE! -COMPLETE!	Buy It Now	$74.99	DISCOUNT GAMES
	Tetris by Tengen, RAREOriginal (Nintendo) "SEALED" NIB	Buy It Now	$249.99	Leather By Vincent

***** Actualmente, es común ver el Tetris de **TENGEN** incluido en cualquier cartucho multijuegos y otros piratas, incluso en las consolas y mandos con juegos interconstruidos.

***** Aunque caro el juego completo de Tetris de **TENGEN** para ***NES***, no se compara con la versión de ***SEGA*** (también pasada por cuchillo): 1 de los 8 cartuchos conocidos se ha vendido hasta por 11000 euros. Quizás el juego de **Tetris** más caro de la historia.



***** No es por gusto que los cartuchos de **TENGEN** fuesen en color negro o un poco más cuadrados que los originales de **Nintendo**, el color y forma fueron elegidos como una reminiscencia a los cartuchos del viejo **Atari**.

***** Aunque hubo tres juegos con licencia (***R.B.I. Baseball***, ***Gauntlet***, y ***Pac-Man***), estos mismos juegos saldrían producidos sin licencia, luego de que **TENGEN** dijera a **Nintendo** "córtalas".

***** **NAMCO** es hogar de ***Pac-Man***, exitoso videojuego de finales de los setenta e inicios de los ochenta, casi tan conocido como *Superman*. Se entenderá ahora porque muchas de las erogaciones de **TENGEN** tenían un firme aval en **NAMCO.**



***** **NAMCOt** desarrolló el juego de ***PAC-MANIA***, pero curiosamente no lo vendió en Japón, así que fue **TENGEN** quien dio la cara en el mercado del resto del mundo, luego del fiasco de **Tetris.**

***** *Masaya Nakamura*, fundador de **NAMCO** y Creador de **TENGEN** (junto con *Hide Nakajima)*, sería tiempo más tarde el dueño de **Atari**.

***** Aunque ***Airball*** nunca fue vendido, el juego ha sido recuperado por ***Retrozone***, y desde el 1° de Noviembre de 2007 se puede adquirir una copia con manual, caja, y una carcasa ahumada.



Su costo es de 35 usd, y parece haber sido montado del segundo prototipo del mismo, el cual se dice era el juego terminado en un 100%.

EPILOGO

El imperio de Robert Maxwell se colapsa (dueño de **Mirrorsoft** y **Spectrum Holobyte**), y muere sospechosamente en medio de una debacle sobre la honestidad de sus negocios.



En el horizonte, una figura esférica se recorta contra el sol, delgada como hoja, pero poderosa como ariete medieval. Incrédulos ante el poder de esta silueta, y lerdos para reaccionar, los reyes quedaron cegados ante el relumbrón del sub- estimado **CD**. Las tiendas de la "R" invertida solo pudieron dar paso a quien ahora encausaba sus navíos hacia otras aguas, y las ventas se duplicaron para la marca **SONY**, que ahora hacía que la gran **N** besara sus pies.

Marcas Registradas

LISTADO DE TITULOS

TENGEN hizo sus cartuchos con una carcasa negra para distinguirlos de los demás. **Nintendo** quería a la fuerza que todos los juegos que licenciaba fueran grises, excepto claro, juegos como *Zelda* (hecho por ellos mismos) podía adquirirse en un legendario color dorado. El "***Chip de Conejo***" que permitía burlar el *Chip de Bloqueo Regional* hacía un trabajo decente, sin embargo, costaba un poco de trabajo embonar adecuadamente los cartuchos al interior de la consola, y ocasionalmente algún parpadeo te hacía un reset (al menos en mi caso). Estos juegos son, como hasta ahora he dicho, traslados Arcade. Veámoslos.



OFICIALES (1988)

RBI BASEBALL (1988)— Es notorio que la gente de **TENGEN** inclinó el plano de representación del juego de ***Atari***, dándonos una vista por "sobre el hombro del bateador" (esta perspectiva se hizo común en este tipo de juegos). Las reglas del mismo se respetaron, y se llevó más lejos la conversión al incluirle la plantilla de jugadores y equipos de ese entonces (con fortalezas y debilidades de las temporadas ´86 y ´87). En Japón fue vendido por **NAMCOt** bajo el nombre de *Pro Yakyū Family Stadium*, tanto la versión oficial como la versión sin licencia.



PAC-MAN (1988)— El "come-cocos" más famoso de la historia. Atrapado en un laberinto, *Pac-man* debe comer todas las píldoras antes de que los fantasmas le den esquinazo. Best Seller en sistemas como ***Atari***, y **TENGEN** lo hizo accesible para **NES**. En Japón fue vendido oficialmente por **NAMCOt**, y más tarde vendido en EUA por **NAMCO** como versión licenciada (foto al inicio de la columna).



GAUNTLET (1988)— Elige entre un Elfo, un Mago, un Guerrero y una Chica sexy, para librar batallas al estilo medieval. Con 100 niveles de juego cenital **Gauntlet** fue una gran opción y uno de los favoritos antes de la secuela, de algunos famosos RPG´s, y de algunos otros juegos de pelea mítica. Para 1 o 2 jugadores. En una de esas raras votaciones por los 100 mejores juegos, **Gauntlet** fue votado como el número 64.



NOTA: Más tarde, estos mismos juegos serían comercializados como versiones NO LICENCIADAS.

NO OFICIALES

720° (1989)— Haz malabares con la patineta, en este simple juego deportivo. Hay varias suertes de marometas a explotar, dándole la variedad apenas suficiente para sacarlo a flote del montón de juegos mediocres. Aunque el juego fue publicado por **Mindscape**, y desarrollado por **Atari Games Corporation**, se tiene la convicción de que fue el equipo de **TENGEN** quien lo programó.



AFTER BURNER (1989)— Uno de los mejores simuladores de vuelo (si tomamos en cuenta que casi era el único), donde además de derribar cazas-enemigos podías hacer maniobras de vuelo de 360° para marearte sin tener que salir de casa; el combustible lo cargabas en pleno vuelo como en esas modernas cintas de "secuestros presidenciales", y las balas, misiles, o lo que fueran, tenían un bonito efecto "perdidas en el horizonte". En Japón fue vendido oficialmente por **Sunsoft**.



Marcas Registradas

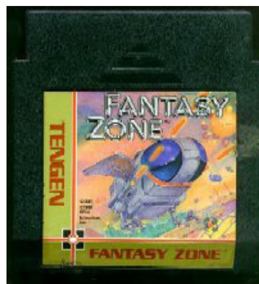
ALIEN SYNDROME (1989)— En un complejo dominado por criaturas pegajosas, 1 o 2 jugadores (donde, por cierto, uno de ellos es chica) deben rescatar a un selecto grupo de humanos, usando para ello algunas armas militares y anexas. Todo esto antes de que la bomba explote, o que los hambrientos Alien te coman. El Arcade era de **Sega**, como ocurre con *Shinobi*. En Japón fue vendido oficialmente por **Sunsoft**.



CYBERBALL (1991)— Futbol americano del año 2022, disputado entre robots, donde el ovoide ahora es una bomba. Reglas cambiadas ad-hoc al deporte te hacen pasar un cyber-rato ameno. Aunque el juego fue publicado por **Jaleco**, y desarrollado por **Atari Games Corporation** se dice que fue el equipo de **TENGEN** quien le metió mano a la programación.



FANTASY ZONE (1989)— Un traslado y programación de **SEGA**. Los colores pastel de los escenarios nos hablan de un juego para niños. En este shooter debemos salvar el sistema solar de los "Menons", seres que buscan apoderarse de 8 planetas claves de la Galaxia para dominarla. 1 o 2 jugadores deben juntar las valiosas monedas que les permitirán aumentar la ingeniería de la navecita, así como sus armas. En Japón fue vendido oficialmente por **Sunsoft**. **TENGEN** solo fue el Editor para el resto del mundo.



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM (1988)— Basado en la película, Indiana Jones debe salvar a los niños de "Mola Ram" sin dejar de lado sus dotes de explorador, pendenciero, saca-borrachos, jinete, y otros tantos talentos clásicos, de uno de los caza recompensas más famosos del siglo XX. Aventuras coloridas para 1 jugador.



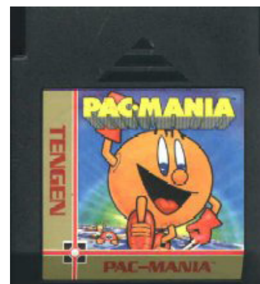
KLAX (1990)— Una banda rotatoria en primera persona va despachando ladrillos de diversos colores; el objetivo es apilarlos para armar líneas horizontales, verticales o diagonales para desaparecerlas. Divertido (si me lo preguntan).



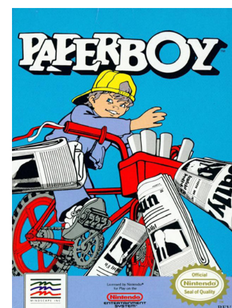
MS. PAC MAN (1990)— Algo así como la secuela de Pac-man, donde la (ninfómana) señorita Pac-man conoce a *Pac-man*, se enamoran, tienen hijitos y toda la cosa. No le veo mucho chiste si ya tienes **Pac-man**, o viceversa si este es el primero que tienes. Aunque no fue licenciado por Nintendo para **TENGEN**, sí que lo fue para **NAMCO**, que bajo el nombre de **NAMCO HOMETEK INC.** lo llevó fuera de Japón (qué enredo con esto de los nombres).



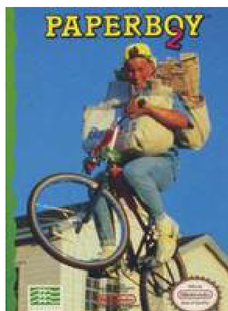
PAC MANIA (1990)— Mismo planteamiento de **Pac-man**, pero en laberintos isométricos. ¡Ahora *Pac-man* puede saltar! (y los mugres fantasmas también), mismo objetivo que en el **Pac-man** original. Fue desarrollado por **NAMCOt**, pero curiosamente no se vendió en Japón, así que fuera de este país podemos ver el nombre de **TENGEN** presente.



PAPER BOY (1988)— ¡Qué terrible sería si el diario no se entregara a tiempo!, por eso hay un niño en bicicleta que se encargará de que esto no suceda, o tal es nuestro objetivo, procurando no maltratar el césped, o romper los cristales de las casas… ¡aguas con los perros y tornados!. Un clásico que ha sido medianamente



apreciado, teniendo detrás un libreto original. Aunque el juego fue publicado por **Mindscape** de manera oficial, aquí si existe la certeza de que fue el equipo de **TENGEN** quien lo programó. Comúnmente no figura dentro de los juegos de **TENGEN** (solo mírese la caja).

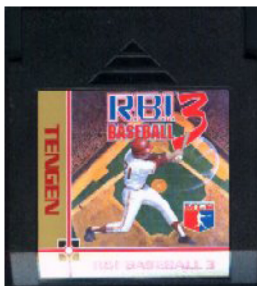


PAPER BOY 2 (1992)— Secuela del anterior + gráficos un poquito mejor. Idem a la primera parte en cuestión de la programación, edición y licenciamiento.

RBI BASEBALL 2 (1990)— Veamos: este tipo de secuelas no innovan mucho que digamos, solo actualizan la base de datos de jugadores y equipos, así que en términos generales vienen siendo lo mismo. En esta entrega toca el turno a las estadísticas del Baseball de 1989. Bien, sí tiene algunas cosas más, como son el password y un modo de "espectador". A diferencia de la primera parte esta secuela no fue comercializada por **NAMCOt** en Japón.



RBI BASEBALL 3 (1991)— Más actualizaciones en estadísticas, aunque ahora se lucieron poniendo desde 1983 hasta 1990. Como sus predecesores, está más enfocado a la diversión Arcade que al realismo que pudiera brindar el gameplay. Este juego fue licenciado por la MLBPA. A diferencia de la primera parte, esta secuela no fue comercializada por **NAMCOt** en Japón.



ROAD RUNNER (1987)— La eterna persecución del coyotus-hambrientus y el correcaminos. Vendría siendo un tipo racer donde te premian por hacerle chapuzas al coyote, y por evitar que te atrape.



Este juego fue publicado por **U.S. Gold Ltd**, aunque programado por **Atari Games Corporation** (**TENGEN** el autor intelectual).

ROLLINGTHUNDER(1989)- Por fin uno de plataformas: tú eres el mejor agente de un escuadrón conocido como **Rolling Thunder**, tu objetivo es detener una conspiración (de esas cuyo objetivo es conquistar el mundo), y de paso salvar a la agente Leila. Te mandan a la guerra solo con una pistolita, y de ti depende hacerte de otras armas, en esta aventura de scroll lateral. En Japón fue vendido oficialmente por **NAMCOt**.



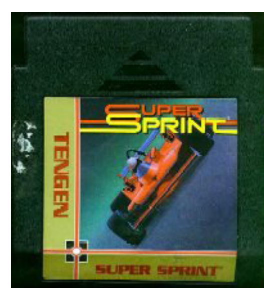
SHINOBI (1989)— Traslado y programación de **SEGA**. De lo mejorcito en plataformas. Controlas al ninja *Shinobi* que además de usar las artes marciales puede invocar increíbles poderes místicos para mandar a volar a los enemigos en pantalla. Las escenas de bonus, donde lanzas shurikens en primera persona, quedaron bien recreadas. **TENGEN** solo fue el Editor para el resto del mundo.



SKULL & CROSS BONES (1991)— Aventura de piratas con gráficos grises y/o alejados de sus complementarios. Es para dos jugadores, con cierto magnetismo en su haber para quienes nos gustan las aventuras o beat ´em up. **TENGEN** lo desarrolló, aunque fue **Domark Software Ltd** quien lo comercializó.



SUPER SPRINT (1987)— Ahora sí son carreritas… aunque de una sola pantalla en carritos mini-mini-micro machines. Atrapa los premios para improvisar tu coche, y burla los obstáculos. Se pa-



rece a off-road. Está publicado por **Electric Dreams Software**, pero ya sabemos quien lo desarrollo.



TETRIS (1989)— Piezas cayendo para formar líneas que desaparecen al ser completadas. Puzzle favorito donde los haya.

TOOBIN´ (1989)— Este es un racer en llantas sobre unos rápidos; vertical y hacia abajo. Si se supone que es una competencia ¿qué hace un pescador de llantas salvavidas?. Al menos con un gameplay más respetable que el de los "*Muppet: Chaos at the Carnival*".



VINDICATORS (1988)— Asumes el mando de un tanque. Similar al juego *Battle Tank*, hay que ir acabando con tanques enemigos en pantallas tipo **Alien Syndrome**, e ir recabando puntos para aumentar las capacidades del mismo. Desarrollado, y comercializado por **TENGEN**.



NUNCA VENDIDOS

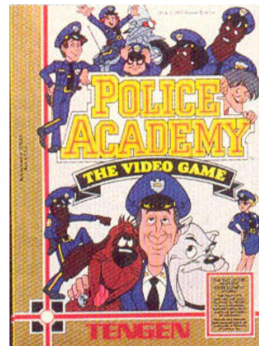
AIRBALL (1989)— + de 250 laberintos isométricos estilo *Solstice*. Esta podría ser la única excepción, dado que *Retrozone* lo está vendiendo actualmente con manual y caja.



HARD DRIVIN´ (1989)— No hay datos ni imágenes sobre este juego, pero tratándose de un traslado arcade de ***Atari*** podemos suponer que es un racer en primera persona, con rampas, check points y vueltas mortales de 360°.

LICENCE TO KILL (1989)— Basado en la cinta del Agente 007 del mismo nombre. Tú manejas varios vehículos acuáticos, terrestres y aéreos en tu cruzada contra el crimen… ¡hasta serás partícipe de un derby de demolición!.

POLICE ACADEMY (VERSION 1) (1990)— Recreación de la serie caricaturesca de los ochenta. No hay muchos datos al respecto aunque las imágenes dejen ver un diseño *deformed* y más del tipo cómico que orientado a los géneros gustados de ese entonces.



POLICE ACADEMY (VERSION 2) (1990)— Luego de cancelar la primera versión de este juego, **Police Academy V. 2** resultó ser solo un clon de *Super Mario Bros. 2*. Se dice que era tan horrible que se tuvo que esconder.

TECHNOCOP (1992)— Aunque en apariencia saldría a la venta, nunca llegó al mercado. Por los argumentos vertidos sobre este juego se deja saber que los niveles se dividen en dos partes: en la primera de ellas controlamos un coche tipo racer, en el segundo a un sujeto biónico en scroll lateral, tipo beat ´em up.

XYBOTS (1989)— El arcade es un shooter de 2/4 de vista aérea, con manipulación de laberintos para un efecto en 3D, por tanto, es probable que la interfase gráfica de la versión de **NES** no fuera recreada decentemente (se habla de que presentaba algunos bugs obscuros colisionando), y que por ello no saliera al mercado. El concepto: eterna guerra futurista entre el hombre y la máquina, dentro de laberintos custodiados por robots (Xybots). *Ed Logg* fue quien lo programó.

FUENTES

AtariHQ: http://www.atarihq.com/tsr/special/el/el.html
AtariHQ: http://www.atarihq.com/tsr/special/tetrishist.html
Nes Player: http://www.nesplayer.com/features/lawsuits/TENGEN.htm
Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Tetris
The Warp Zone; http://thewarpzone.classicgaming.gamespy.com/tengen.html

Area 404

Juego No Encontrado

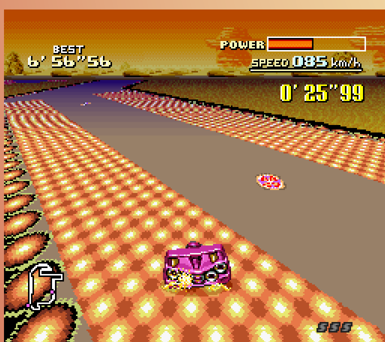
Por: Tygrus



Los *Ricochets* futuristas de ***F-Zero***, aún sin ruedas, fueron bien recibidos desde el día en que pulverizaron el asfalto en el ***Super Nintendo***.



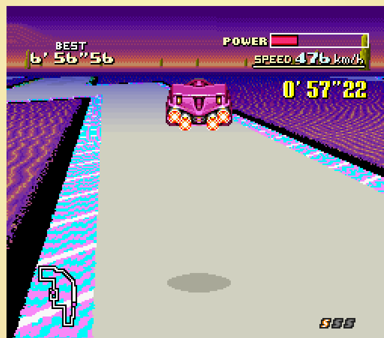
BS F-Zero 2 (**Grand Prix**) fue un prototipo de la ansiada secuela (no me atrevo a decir que es secuela, pese a que su nombre así lo haga creer) que apareció en Japón durante 1997 para el Satmodem llamado ***Satellaview (BS-X)***, puerto de expansión a donde se podían descargar tales juegos vía satelital, a través de una suscripción al sistema *St Giga*.



Se dice que Nintendo no lo promocionó dado que la versión de ***Nintendo 64*** estaba en camino, y a que el sistema ***Super Famicom*** se estaba haciendo obsoleto (no es la primera vez que los émbolos tecnológicos nos la hacen cardiaca).

Es por ello que el juego no salió de la isla, ni como cartucho, ni a través de bits hechos aire, aunque gracias a la tecnología hoy podamos conocerlo por la *World Wide Web*.

Es cuando comenzamos a jugarlo que podemos presumir de que este no sea un nuevo juego, sino una expansión de la primera versión, notándolo en que 3 escenarios son continuaciones de algunos vistos en **F-Zero**, y los 2 restantes, aunque nuevos, deriven el uno del otro, para un total de 5 pistas que se pueden correr en modo de ***Práctica*** o en el ***Grand Prix***, modo donde solo hay una liga para "Aces", en las clases de *principiante*, *standard* y *experto*.



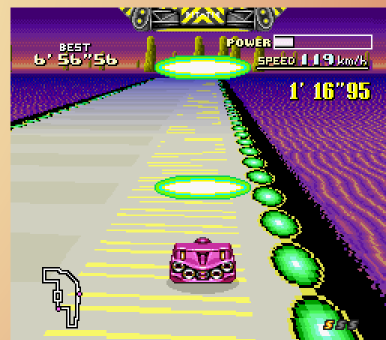
Estas pistas son: **Mute City IV**, **Big Blue II**, **Sand Storm I**, **Silence II**, y **Sand Storm II**.

El juego cuenta con el motor gráfico del primer **F-Zero**, pero no por ello deja de tener improvisaciones visuales como esos efectos en el cielo, un ligero cambio en los muros de contención (más detalle en la electricidad), más humo al momento de explotar, entre otros.

El juego incorpora un refresh importante al darnos 4 nuevas naves, similares a las anteriores en forma pero con valores ajustados: ***Blue Thunder*** (Blue Falcon) es la más balanceada del juego; ***Luna Bomber*** (Golden Fox) es la más pesada y la más veloz en carrera, aunque se deshace fácilmente (contradictorio, pero así es); ***Green Amazone*** (Wild Goose) tiene la aceleración más rápida aunque sea la más lenta del juego, cosa que compensa con la mejor coraza; y finalmente ***Fire Scorpion*** (Fire Stingray), pesada y de lenta aceleración aunque con buen agarre en curvas.

El conjunto de sentimientos de velocidad idílica se conserva, con esa fluida aceleración sea o no por los turbos o esos layerings en forma de flechas, super saltos y choques estrepitosos por alguno de los múltiples obstáculos y rampas que suelen haber por la pista.

Recordemos que dentro del primer **F-Zero** había pistas que se repetían, aunque con segmentos reabiertos, cerrados, con rampas, y/o con curvas más peligrosas, aquí ocurre lo mismo (**Sand Storm** es el ejemplo más palpable).



No podían faltar los famosos pits pa´ recargar pila

Por mucho tiempo Nintendo ha visto elefantes blancos donde no los hay, privándonos, en tales casos, de buenos títulos, o de pérdida con elegantes y desafiantes prototipos, como insisto en llamar a este.

¿Crees que este es el error más grave de la franquicia?... solo después de ***F-Zero Climax*** para ***GBA***, otro lamentable ejemplo de que eficiencia y eficacia no siempre se intersecan.

Area 404

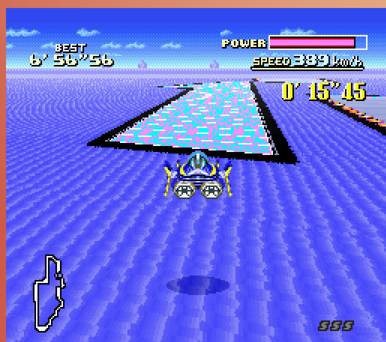
Juego No Encontrado

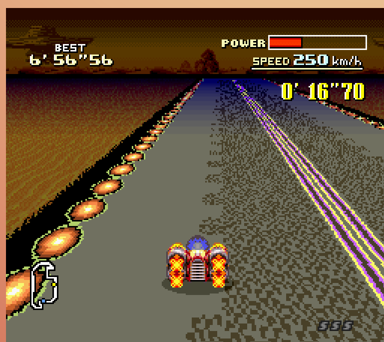
Por: Tygrus

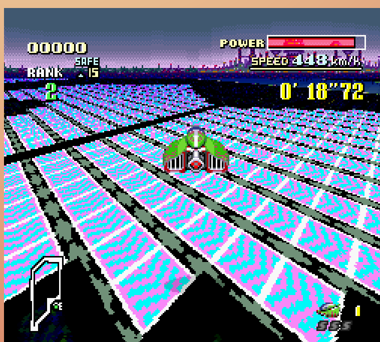


ATRIBUTOS

BÓLIDO	BLUE THUNDER	LUNA BOMBER	GREEN AMAZONE	FIRE SCORPION
VERSIÓN DE F-ZERO	Blue Falcon	Golden Fox	Wild Goose	Fire Stingray
MÁQUINA	BT-626 x2	LB-2000x4	GA-15Bx1	RS-50255 x4
PODER (mientras más chico el número mayor poder)	3230 PS	7600 PS	**1270 PS**	4892 PS
VEL MAX	**472 km/h**	**477 km/h**	450 km/h	463 km/h
PESO	1260 Kg	**3800 Kg**	**890 Kg**	2152 Kg
ACELERACIÓN	2°	3°	**1°**	4°
NOTAS	BUENA VELOCIDAD EN ARRANQUE Y EN CARRERA, FLEXIBLE, BALANCEADO	ROBUSTO Y VELOZ, CARROCERÍA MUY FRÁGIL	LIGERO, TIENE EL MEJOR ARRANQUE Y LA MEJOR RESISTENCIA, VELOCIDAD MÁXIMA MUY BAJA, MUCHO MOVIMIENTO EN CURVAS	**BUENA MANIOBRABILIDAD**, EL MÁS LENTO EN ACELERAR AUNQUE IDEAL PARA HACER ENCERRONAS AL RIVAL
RANK	2°	4°	**1°**	3°
RECOMENDADO PARA	AVANZADOS	EXPERTOS	NOVATOS	INTERMEDIOS









Acaba con...



TRACK AND FIELD II

Compañía: Konami

Año: 1988

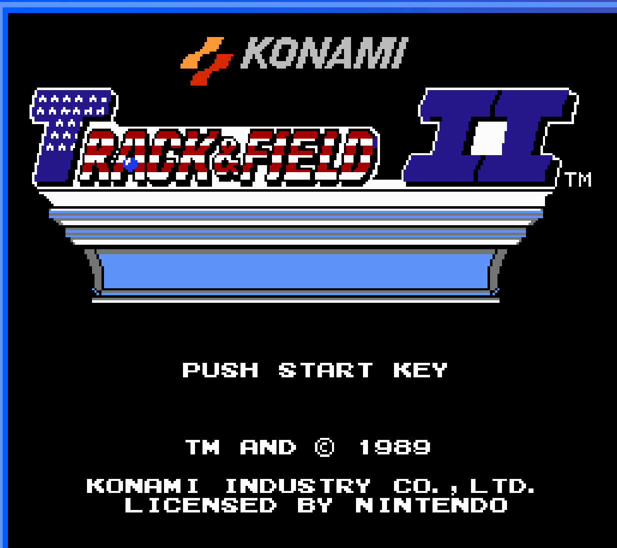
Jugadores: 1 ó 2

Tipo de juego: Deportes

Formato: Cartucho

Puntuación: 8

Autor: Tygrus



No todo en los videojuegos tiene que ser disparos, peleas y violencia al por mayor; estoy seguro que luego de jugar ***Track & Field II*** tu concepto sobre los juegos de deportes dará un vuelco radical, haciendo presente que algo tan sano como esto también puede ser divertido. Se aproximan las Olimpiadas de Beijing 2008, así que este es un buen momento para retomar el viejo juego de deportes de las Olimpiadas.

A diferencia del primer ***Track & Field***, en esta versión se cuidó el tratamiento gráfico, pasando de las figuras caricaturescas a diseños más serios y de diversas fisonomías dependiendo el deporte, dando un claro ejemplo del poderío del sistema (el salto con garrocha es de los más impresionantes). El juego está basado en los juegos Olímpicos de Seúl 1988 (de ahí que su nombre en Japón sea "***Konami Sports in Seoul***"). Aunque uno esperaría un juego multijugadores, solo podrán competir dos personas en algunas disciplinas (cosas que aún no comprendo del todo, aunque aduzco a las múltiples rutinas de programación por deporte y a las limitantes hablando de espacio en memoria).

El juego se compone de los siguientes deportes:

DISCIPLINAS

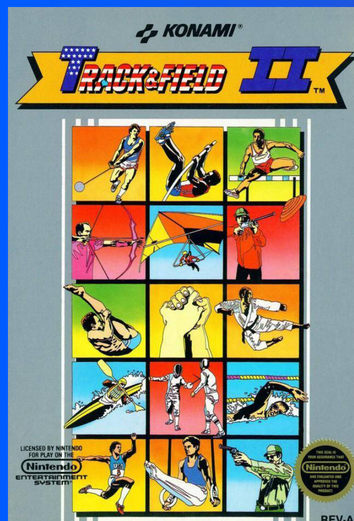
Esgrima (Fencing)
Triple Salto (Tripple Jump)
Natación (Freestyle Swimming)
Clavados (High Dive)
Tiro en campo (Clay Pigeon Shooting)
Lanzamiento de martillo (Hammer Throw)
Taekwondo
Salto con garrocha (Pole Vault)
Canotaje (Canoeing)
Tiro con Arco (Archery)
Carrera con obstáculos (Hurdles)
Gimnasia en barro horizontal (Horizontal Bar)
Venciditas (Arm Wrestling)

EXHIBICIÓN

Planeador (Hang Gliding)
Tiro al blanco (Gun Firing)

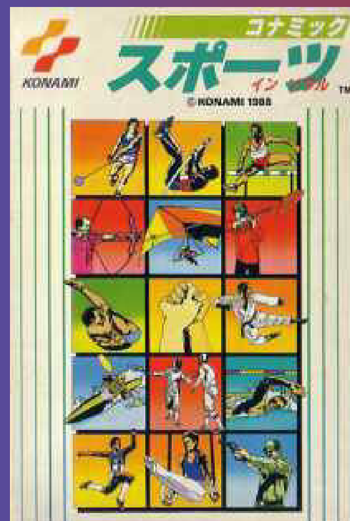


CARÁTULAS





FRENTE Y REVERSO CAJA (EEUU Y EUROPA)





FRENTE Y REVERSO CAJA (JAPÓN)

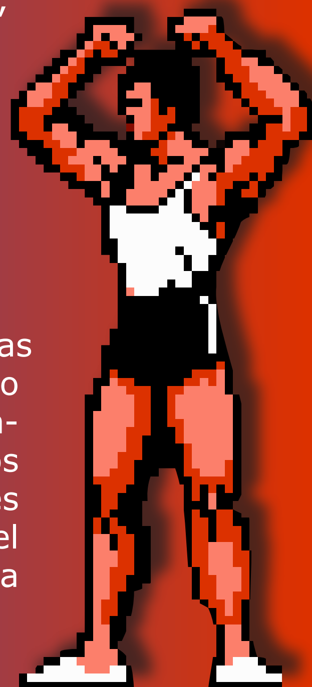
EL JUEGO

Hay 3 clasificaciones: Entrenamiento (**Training Mode**), Olimpiadas (**Olympic Mode**), Modo competitivo (**Versus Mode**), veamos de que tratan cada una de ellas.

Training Mode: En esta opción puedes practicar alguno de los 12 deportes principales (se habla de que son 13 deportes, pero mejor lee las curiosidades), sea con uno o con dos jugadores. Luego de que conquistes las 12 disciplinas aumentarán los tiempos y puntuaciones para calificar en cada uno de ellos, dentro de esta modalidad. Por mi parte, recomiendo que practiques la **Gimnasia**, los **Clavados**, y el **Canotaje** desde esta modalidad.

Modo Competitivo: Esta opción es para dos jugadores, lástima que solo haya tres competencias: Esgrima (**Fencing**), **Taekwondo**, y "Venciditas" (**Arm Wrestling**).

Olimpiadas: Esta es la opción más divertida cuando comienzas a jugar. El juego se divide en 8 días de competencias: los 4 primeros son para calificar, y los 4 finales son la verdadera justa olímpica. Durante cada uno de estos días participarás en 3 deportes (para un total de 12, mismos que puedes elegir en **Training Mode**), solo que en la segunda ronda los puntos para obtener medalla son más altos; además de ello, al final de cada día seremos partícipes de **dos Deportes de Exhibición** pero solo si calificamos. Estos **Deportes de Exhibición** son el Planeador (**Hang Gliding**) y el Tiro al blanco (**Gun Firing**).



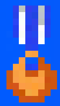
El juego comienza cuando eliges un país para participar, y este arriba a las Olimpiadas: ves el descenso del avión (el saludo), la bienvenida, y ese mágico preámbulo anunciando el día de cada acontecimiento, ¡con todo y desfile inaugural!. Ahora, como dije, somos un equipo, representado por los máximos exponentes en cada disciplina (atrás quedó el super atleta que corre, salta y es el más fuerte de la primera entrega de ***Track & Field***); antes de cada evento el público despliega pancartas con el nombre de tu delegación, mientras el atleta en turno aparece en la megapantalla con su nombre. Vayamos pues a quemar grasas transgénicas con la guía para esta modalidad de Olimpiadas.

Guía

Observaciones Generales:



Luego de cada día de competencias una máquina de escribir poseída te da los resultados y la medalla que obtuviste si ya estás en la segunda ronda, te dice si calificaste y te da un ***password***.



Aunque te dan una calificación para calificar en cada evento, y así poder seguir participando en el resto de los días, es importante que hagas tu mejor esfuerzo para ganar más medallas, que de ello dependerá el final del juego (aunque parece ser que en la versión Europea solo hay un final).



Casi todos los deportes te dan un límite de tres oportunidades, si violas alguna regla (como saltar antes de tiempo) perderás un intento, es preferible que salgas retardado a que pierdas una oportunidad.

Los 10 países que puedes elegir son U.S.A., U.S.S.R., Alemania, Reino Unido, Francia, Korea, China, Canada, Kenya, y Japón.

Bien, pues comencemos. En este caso elegí a mi Delegación favorita: la **U.S.S.R.**

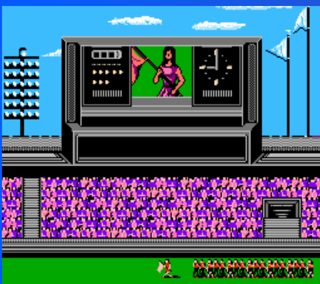
Inauguración



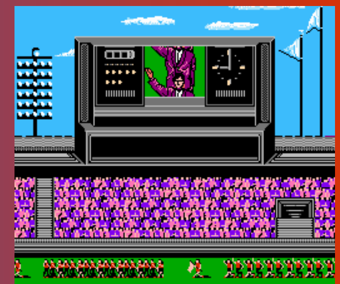




Una bonita llegada al Aeropuerto Internacional de Seúl, ¡y somos Bienvenidos!





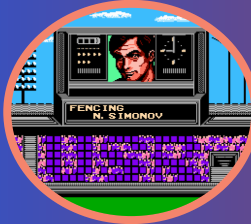


9 de la mañana: buena hora para el desfile inaugural

Día 1 y 5

Esgrima
(Fencing)

Puntuación mínima Día 1: Ser ganador
Puntuación mínima Día 5: Ser ganador



Controles

Atrás/Adelante: Retrocedes o avanzas

Arriba/Neutro/Abajo: En combinación con el florete das espadazos en esas direcciones.

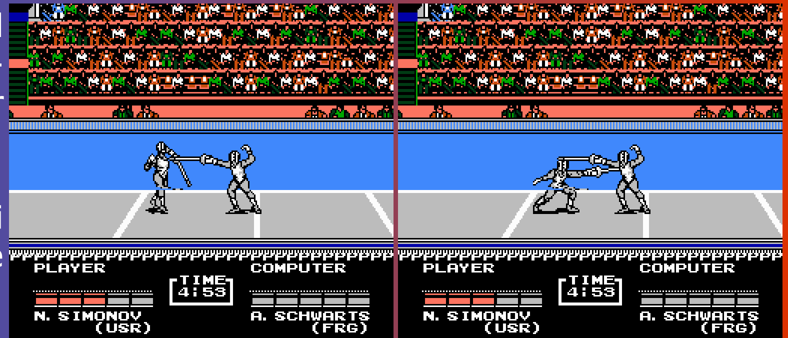
A: Florete.

B: Guardia (mantenlo oprimido).



Aunque parezca la recreación de las *Cruzadas* no lo es. Es un deporte de espadazos. El objetivo es hacer 5 toques a tu rival en menos de 6 minutos, sin salirte de los límites marcados (tendrás un punto en contra si te sales). Si se acaba el tiempo gana quien tenga menos toques.

Consejo: Mantén tu guardia, espera a que el rival se acerque y te ataque por la parte de arriba, sin demorar oprime abajo + A para hacer *touché* en el cuerpo y te sumen el punto.



Procura mantenerte alejado del contrincante, si no das la estocada entonces retrocede para que el oponente no te alcance.

Triple Salto
(Triple Jump)

Longitud mínima de salto Día 1: 15 mts
Longitud mínima de salto Día 5: 17 mts



Controles

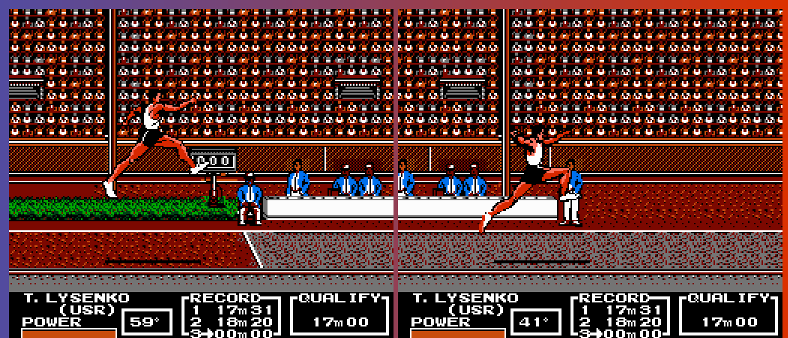
A: Oprímelo rápidamente para tomar impulso cuando corres (una barra te indica la potencia que llevas).

B: Antes de tocar la marca del piso oprime y mantén este botón para aumentar el ángulo del salto, suéltalo cuando tengas el deseado. Repite el proceso para el segundo y tercer salto.

Deporte de atletismo y salto. El objetivo es: primero hay que correr hasta llegar a la marca en el piso, donde deberemos dar tres saltos continuos para superar la longitud establecida.

Consejo: Oprime **A** lo más rápido que puedas mientras corres, si consigues llenar la barra de energía tendrás ganada la primera parte. Cuando llegues a los saltos procura dar los tres con un ángulo de 45°, también puedes intentar la fórmula "175": 50° en el primer salto, 70° en el segundo y 65° en el tercero. Si algo sale mal haz un rápido cálculo mental procurando que la suma de tus tres saltos de 175. Sí, también eso tiene su reto.

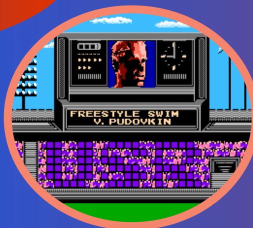




Da tus saltos con 45° de inclinación. Si al segundo salto llegas al jurado ¡ya la hiciste!

Natación (Freestyle Swimming)

Tiempo máximo Día 1: 50 segundos
Tiempo máximo Día 5: 45 segundos



Controles

A: Oprímelo cuando suene el disparo para saltar al agua, al salir a la superficie oprime A repetidamente para comenzar a nadar e ir llenando tu barra de energía (es la barra superior).

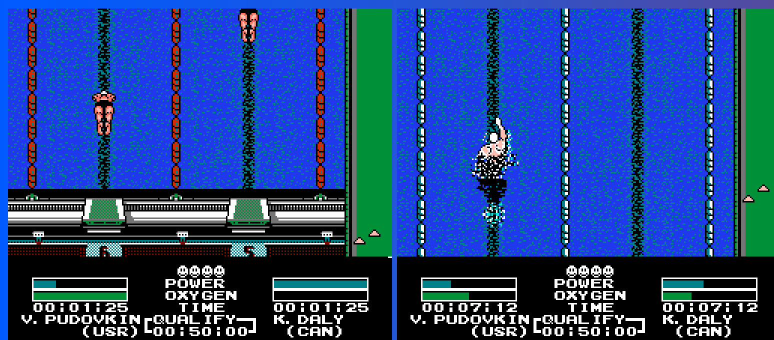
B: Cuando tu nadador entre al agua se irá buceando, así que oprime "B" para que salga a la superficie.

B: Cuando tu oxigeno se vaya a terminar (es la barra inferior) debes oprimir el botón B para que tu nadador tome oxígeno y retome el ritmo que llevaba (o de lo contrario comenzará a cansarse y a perder velocidad, para finalmente pararse en la alberca hasta que se reponga, perdiendo valiosísimos segundos).



Deporte de nado en piscina.
El objetivo: cruzar la piscina de un lado a otro con braceos y pataleos. Aunque hay un tiempo establecido para calificar, te conviene ganarles a tus competidores para que acumules medallas. Tienes tres intentos para calificar, pero si saltas al agua antes de que suene el disparo perderás uno de ellos.

Consejo: Espera a que suene el disparo: es mejor salir retardado que hacer un foul. Aunque avanzas más rápido buceando no dejes sumergido mucho tiempo a tu nadador, sal a flote cuando tu oxígeno esté a la mitad. Observa que si tu nadador lleva un ritmo normal de nado, el CPU también, así que aprieta los botones velozmente cuando estés en la segunda mitad de la competencia (ya regresando) para tratar de ganar el oro. Reserva oxígeno para cuando llegues al extremo de la piscina, a fin de que tu vuelta bajo el agua no quede truncada por falta de este. Puedes optar por oprimir velozmente el botón A y B cuando estás nadando, y aunque irás lento al menos no te detendrás por falta de oxígeno (obtendrás un mejor tiempo que si vas rápido pero haciendo paradas por falta de oxígeno).



BREVES DE SEÚL ´88


En las olimpiadas de Seúl participaron 159 países, en 23 deportes. Y hubo 8465 atletas (74% hombres y 26% mujeres).


Hubo 5 deportes de Exhibición: Badminton, Baseball, Boliche, Judo, y Taekwondo.


Estos juegos Olímpicos son recordados porque Ben Jonson destronó a Carl Lewis en los 100 metros planos, aunque dos días después el doping daría positivo, así que el Comité le retiró la medalla (y los records obtenidos) y la devolvió a Lewis.


Mary Decker perdió las olimpiadas de Montreal en 1976 por lesión, las de Moscú por boicot, y las de los Angeles por otra lesión, así que cuando llegó a las de Seúl ya estaba grandecita… algo tarde para desempeñarse bien.


La mascota de Seúl fue el tigre Hodori, un tigre que aparece en las leyendas coreanas como amigo del hombre.



Día 2 y 6

Clavados

(High Dive)

Calificación mínima Día 2: 6
Calificación mínima Día 6: 7

Controles

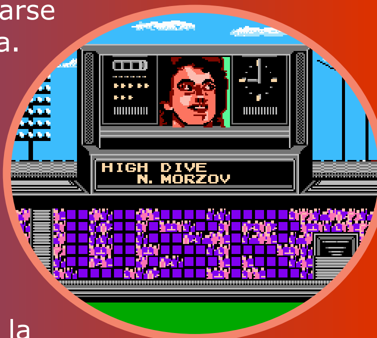
A: Oprímelo para ir eligiendo el tipo de despegue de plataforma que quieres hacer.

Estando en el aire:
B + Izquierda: haces un TUCK (bolita). Puedes repetirlo varias veces durante la caída.
B + Derecha: haces un JACK KNIFE (triángulo). Puedes repetirlo varias veces durante la caída.
B + Abajo: haces un SWAN (estirado). Puedes repetirlo varias veces durante la caída. Este último es el ideal para entrar correctamente a la piscina.



Usa el SWAN para una entrada fina, como de cuchillo en pastel

Deporte que consiste en arrojarse de una plataforma a la piscina. El objetivo es hacer el mayor número de figuras en el aire antes de entrar al agua, y hacer una entrada lo más limpia posible, sin salpicar agua.



En este juego, este deporte y la barra horizontal de gimnasia son de los más subjetivos. Lo mejor es practicarlos y ver cual es la base para que te califiquen los jueces. Requerirás al menos un 7 para calificar.

Consejo: Al parecer te dan más puntos si haces más JACK KNIFE que los otros clavados, cierra con un SWAN para entrar a la piscina correctamente. Sí, es posible conseguir un 10 perfecto.

Tiro de Campo

(Clay Pigeon Shooting)



Controles

B: *Avisas que estás listo para inciar.*

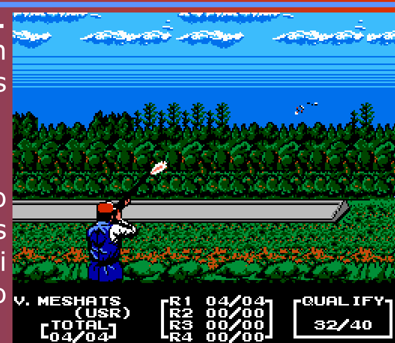
Cruz direccional: *Mueves la mira.*

A: *Disparas.*

Discos mínimos a destruir Día 2: 32
Discos mínimos a destruir Día 6: 36

Deporte que consiste en disparar a los discos arrojados de algún lado del escenario. El objetivo es disparar y atinar a un número mayor de discos que los que se requieren para calificar. Este deporte consiste en 4 tandas de 10 discos cada una. Necesitarás atinar al menos a 36 discos para calificar y obtener medalla.

Consejo: Tendrás dos tiros para atinarle, pero mientras más pronto le disparas más fácil será darle. Las balas no son acumulables, así que es mejor usarlas por completo en cada tanda. No temas hacer un disparo si no estás del todo seguro, eso te dará confianza para que en el segundo disparo des al disco.



Lanzamiento de martillo
(Hammer throw)

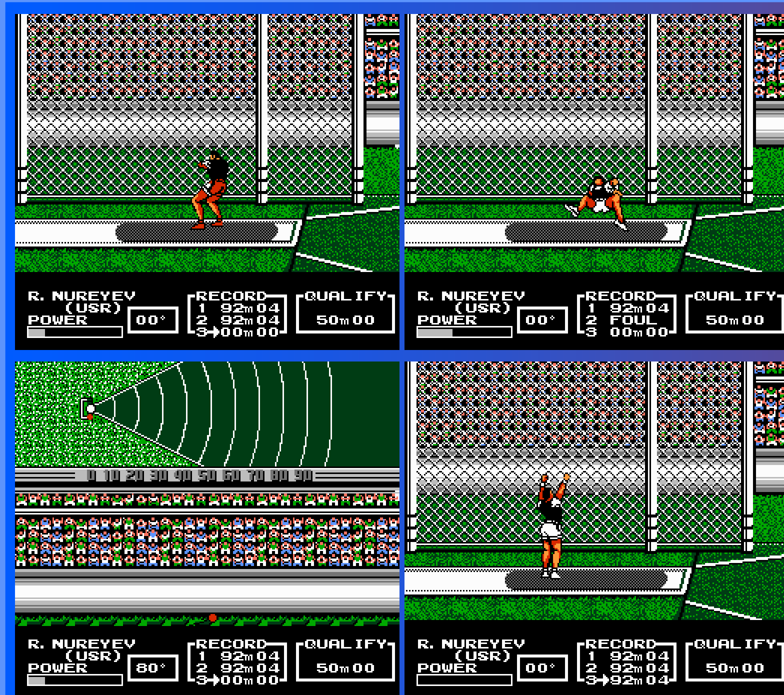
Lanzamiento mínimo Día 2: 50 mts
Lanzamiento mínimo Día 6: 60 mts



Controles

Cruz direccional: Gira el control rápidamente en sentido contrario a las manecillas del reloj para acumular fuerza.

A: Oprímelo y mantenlo para lanzar el martillo cuando el deportista está flasheando. La pantalla cambiará, suelta el botón A cuando obtengas el ángulo de inclinación deseado.



Observa el detalle: los deportistas tienen cuerpos ad-hoc al deporte

Deporte que consiste en ganar fuerza girando un martillo para luego lanzarlo en la dirección señalada en el campo. El objetivo es lanzarlo lo más lejos posible, a fin de superar la marca indicada para calificar. Por cierto, romper la marca de los 60 metros está de locos

Consejo: Si giras demasiado y no lo lanzas, entonces te marcarán un foul, perdiendo uno de tus tres intentos (y el osote que harás).



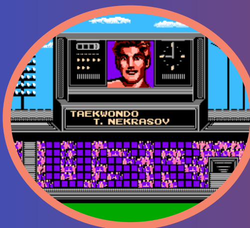
Si quieres hacer un tiro limpio te recomiendo que (además de acumular mucha fuerza) le des al martillo una inclinación de 40°.

Hay un pequeño truquito para vencer en esta disciplina (descrito en los TRUCOS), pero solo úsalo si ya te cansaste de atrasar como conejo de las maravillas la manecilla de reloj que estás viendo en la cruceta.

Taekwondo
(Taek-Won-do)

Día 3 y 7

Rounds a ganar para calificar Día 3: 1
Rounds a ganar para calificar Día 7: 2 de 3



Controles

ARRIBA: *Salto*

ABAJO: *Agacharte*

IZQ/DER: *Te mueves en esas direcciones.*

B: *Patada frontal.*

A: *Golpe frontal.*

ARRIBA + B: *Patada al rostro.*

ABAJO + B: *Patada giratoria al rostro.*

ARRIBA, luego B: *Patada voladora.*

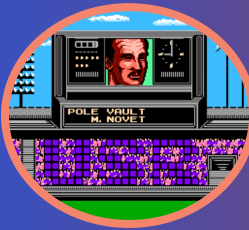
Deporte de lucha cuerpo a cuerpo empleando artes marciales. El objetivo es drenar la energía de tu oponente con patadas y golpes, o en todo caso noquearlo para que le cuenten hasta 10, y si no se levanta habrás ganado. Esta competencia se compone de 3 rounds (en la versión Europea solo es un round), si ninguno ganó en ese lapso entonces le darán la victoria a quien tenga más energía.

Consejo: El golpe aéreo no es muy recomendable. La mejor técnica es usar los pies para defenderte y mantener al margen a tu contrincante. Una patada giratoria al rostro bien colocada puede noquear a tu rival. El CPU suele violentarse y tirarte muchas patadas voladoras, cuando lo haga mantente alejado y contraataca con las mismas patadas voladoras cuando vaya cayendo. Si tu oponente usa patadas giratorias continuas, calcula el momento y tú también usa patadas giratorias para noquearlo en unas cuantas entradas.



Salto con Garrocha
(Pole Vault)

Salto mínimo Día 3: 5.10 mts
Salto mínimo Día 7: 5.40 mts



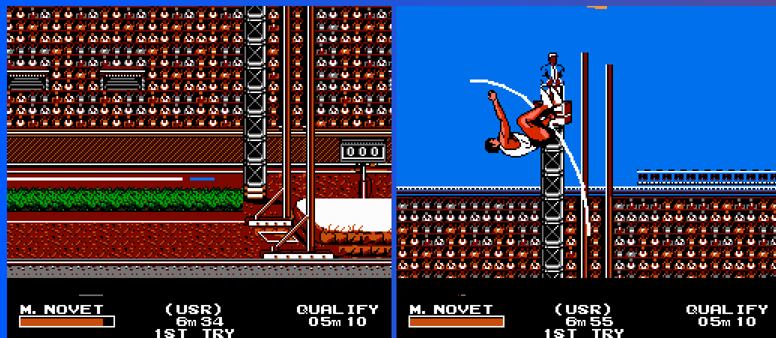
Controles

CRUZ DIRECCIONAL: Ajustas la altura de la barra a saltar entre 4.5 y 6 metros antes de hacer el intento.

A: Oprímelo como obseso para ganar velocidad.

B: Presiónalo y mantenlo cuando la punta azul de la garrocha esté sobre el cuadrito blanco donde se apoya.

Deporte donde corres y te apoyas en una garrocha para hacer un super salto por arriba de una barra horizontal (la caída será sobre un colchón). El objetivo es saltar la barra horizontal sin tocarla. Si tocas la barra horizontal, o no apoyas la garrocha donde se te indica te marcarán foul. Requerirás como mínimo un salto de 5.4 metros. A mi parecer es de los deportes más fáciles, ya que si consigues superar una altura te vuelven a dar otros tres intentos para superar la nueva marca.



La punta azul de la pértiga debe coincidir con el cuadro blanco para hacer un salto exitoso. ¿Crees poder saltar más de 6.55 mts?...

Consejo: Suelta la garrocha (o sea suelta el botón B) cuando tu competidor ya se esté inclinando para salvar la barra horizontal, a fin de que no la toques y pierdas un valioso intento. Esta disciplina es tan noble que si dejas presionado el botón en lo alto del salto el deportista se congela unos instantes para darte oportunidad a que sueltes el botón.

Canotaje
(Canoeing)



Puntuación mínima Día 3: 4500 pts
Puntuación mínima Día 7: 4800 pts

Controles

IZQ/DER: Cambias la dirección de la canoa, según vea hacia arriba o hacia abajo.
A: Avance. **B**: Reversa.

Indicaciones

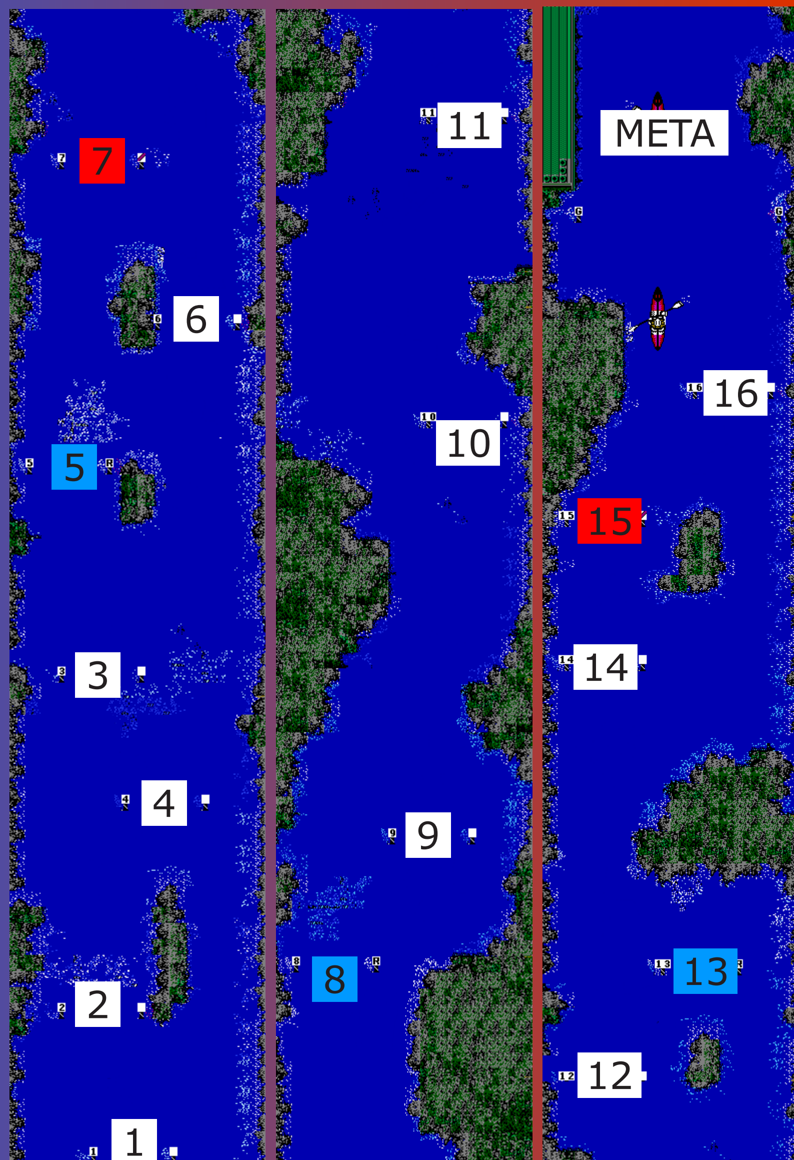
- (blanco) CRÚZALA DE FRENTE
- (azul) CRÚZALA EN REVERSA
- (rojo) RODEALA Y CRÚZALA POR ATRÁS

Deporte donde manejas una canoa con un remo doble, debiendo hacer un recorrido marcado por unas banderitas. Cada cruce de bandera correcto te dará ciertos puntos, y te sancionan con 30 puntos por cada una que tomes mal. Requerirás 4800 puntos en menos de 2 minutos (es el deporte más difícil del juego).

CANOE RESULTS (2ND TRY)

GATE	TYPE	COMMENT	PENALTY
1	NORMAL	SUCCESS	0
2	NORMAL	SUCCESS	0
3	NORMAL	SUCCESS	0
4	NORMAL	SUCCESS	0
5	REVERSE	FAILURE	30
6	NORMAL	SUCCESS	0
7	LOOP	FAILURE	30
8	REVERSE	SUCCESS	0
9	NORMAL	FAILURE	30
10	NORMAL	SUCCESS	0
11	NORMAL	SUCCESS	0
12	NORMAL	SUCCESS	0
13	REVERSE	SUCCESS	0
14	NORMAL	FAILURE	30
15	LOOP	FAILURE	30
16	NORMAL	SUCCESS	0
	COURSE TIME		2:42
	SCORE		2870

Consejo: Un sonido te indicará cuando hayas pasado correctamente cada banderita, no pierdas tiempo pasando todo la canoa, con medio cuerpo ya te la marcan como buena. Si la canoa encalla oprime el botón de reversa o avance según la parte que se atore. Aquí tienes el mapa donde indico cómo debes tomar cada bandera, cuidado al tomar la 13, puedes encallar:





Tiro con Arco
(Archery)

Puntuación mínima Día 4: 70 puntos
Puntuación mínima Día 8: 90 puntos

Controles

IZQ/DER: Ajustas la mira verticalmente.

ARRIBA/ABAJO: Aumentas y disminuyes el ángulo de inclinación.

A: Oprímelo rápidamente para tensar el arco (FUERZA).

B: Liberas la flecha.

Puntuación

Centro: 10 puntos
Circulo rojo: 8 puntos
Entre el rojo y azul: 7 puntos
Circulo azul: 6 puntos
Circulo negro: 4 puntos
Círculo blanco: 1 punto

Deporte que consiste en dar al blanco usando arco y flecha. Mientras más cerca del centro atines, más puntos te dan. Tendrás tres intentos para cada una de las 4 distancias (30, 50, 70 y 90 metros).

Consejo: No te confundas, las flechas del cuadro de status indican los siguientes puntos cardinales:



FLECHA APUNTANDO A LA DERECHA: VIENTO A FAVOR
FLECHA APUNTANDO A LA IZQUIERDA: VIENTO EN CONTRA
FLECHA APUNTANDO ARRIBA: VIENTO SOPLANDO A LA IZQ.
FLECHA APUNTANDO ABAJO: VIENTO SOPLANDO A LA DERECHA

Compensando el viento a izquierda o derecha: Por cada 2 metros de viento agrega 1° a izquierda o derecha de tu arco, por ejemplo, si el viento sopla 7 mts a la izquierda (indicado con una flecha apuntando para arriba) entonces inclina tu arco 3 grados a la derecha.

Compensando el viento a favor o en contra: En las distancias de 30 y 50 mts no hay tanto problema, solo debes tirar con mayor o menor fuerza, cuando el viento este en tu contra o a tu favor respectivamente.



Para las distancias de 70 y 90 mts suma 1° de inclinación al arco por cada 4 mts que esté en tu contra, y resta 1° por cada 4 mts que este a tu favor. Ve la siguiente tabla para guiarte. Sabiendo la técnica será fácil conseguir puros centros:

	Distancia de tiro	30 mts	50 mts	70 mts	90 mts
A	**Fuerza (la mide la barra azul)**	1/3 (un poco antes de llegar a la palabra UP)	2/3 a Toda	Toda	Toda
B	**Ángulo de inclinación si el viento es neutro**	0°	0°	3° o 4°	6° o 7°
C	**X cada 2 mts de viento soplando de izquierda o derecha compensa:**	1° en dirección contraria al viento	1° en dirección contraria al viento	1° en dirección contraria al viento	1° en dirección contraria al viento
D	**X cada 4 mts de viento soplando en contra o a favor compensa:**	0° (pero aumenta 1/5 de fuerza)	0° (pero aumenta 1/5 de fuerza)	1° o -1° (esta cantidad se le suma o resta a los grados de la fila **B**)	1° o -1° (esta cantidad se le suma o resta a los grados de la fila **B**)



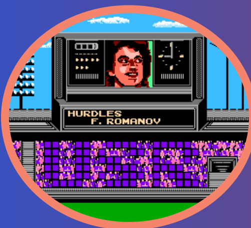
VIENTO SOPLANDO 11 METROS A LA DERECHA

Ejemplo: Supongamos que vas a hacer un tiro de 70 mts y tienes 15 metros de viento a favor (una flecha apuntando a la derecha), entonces tenemos que para empezar debemos inclinar el arco 4° para darle al centro, pero como tenemos 15 metros de viento soplando a favor entonces vemos en la tabla la fila **D** y notamos que por cada 4 metros de aire soplando a favor hay que restar un grado, por lo tanto vamos a restar aproximadamente 4°, quedando el arco con una inclinación de 0° a 1°.

Sé que suena complicado (no encuentro manera de simplificarlo), pero es más fácil de lo que parece, luego de dos o tres prácticas lo haces en automático.

Carrera con Obstáculos
(Hurdles)

Tiempo máximo para llegar a la meta Día 4: 3:00
Tiempo máximo para llegar a la meta Día 8: 2:30

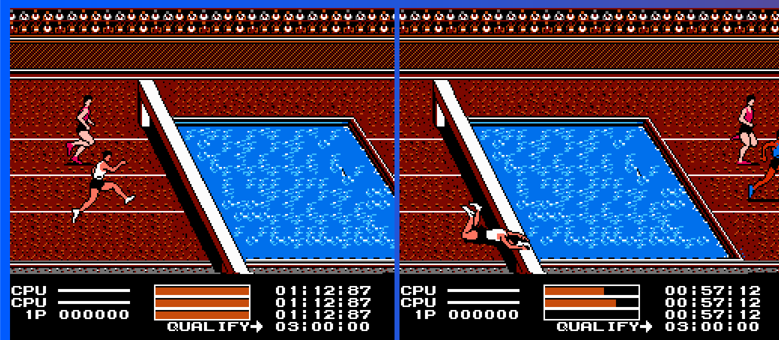


Controles

A: Oprímelo rápidamente para correr.

B: Salto.

Como su nombre lo dice, hay que correr y saltar los obstáculos que hay en la pista. El objetivo es superar a tus contrincantes, y conseguir un tiempo ideal para calificar. Si sales antes del disparo de salida te marcarán foul y perderás un intento. Te requieren 2:33 para seguir adelante.



Consejo: trata de saltar el obstáculo lo más cerca que puedas para que el agua no te frene.

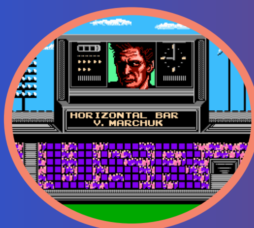
También puedes hacer un salto calculado para caer sobre el obstáculo y de ahí dar otro salto para evadir el agua (calcúlalo bien o caerás).

Si el CPU detecta que eres rápido, así correrá; es mejor correr de modo normal e imprimir el *sprint* en la recta final.



Gimnasia
(Horizontal Bar)

Puntuación mínima Día 4: 6.5
Puntuación mínima Día 8: 8

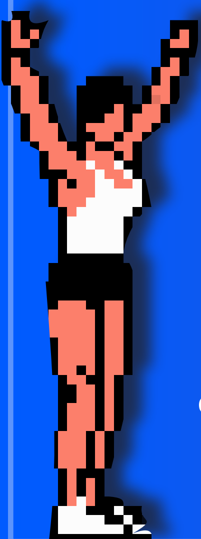


Controles

ARRIBA: Oprime esta dirección cuando saltes de la barra y vayas a aterrizar.

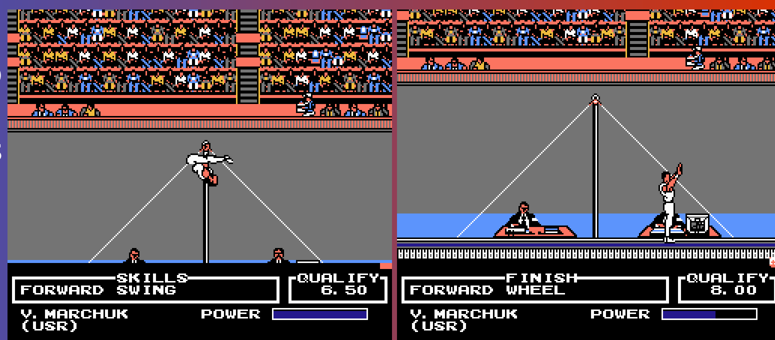
A: Oprímelo repetidamente para aumentar la velocidad de tus ejecuciones de tu Poder.

B: Cuando tu poder está lleno oprime este botón para ejecutar la maniobra que estará pasando aleatoriamente por la pantalla (escucharás un campanilleo cada vez que ejecutes una).



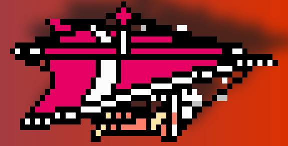
Deporte que consiste en hacer giros, maniobras y trucos en la barra horizontal de gimnasia. El objetivo es impresionar al jurado para que te den una calificación aprobatoria. Necesitarás al menos un 8 en promedio para calificar.

Consejo: Haz el mayor número de maniobras posibles, eso convence más al jurado que el grado de dificultad que estés empleando. Cuidado con la salida, no te exhibas en demasía o podrías hacer el ridículo (y perder puntos).



EXHIBITION

Planeador
(Hanglidding)



Deporte que consiste en elevarte por los aires con ayuda de un planeador, y luego aterrizar decentemente en el objetivo que te marcan. Te dan puntos dependiendo que tan centrado quedaste del centro de aterrizaje.

Controles

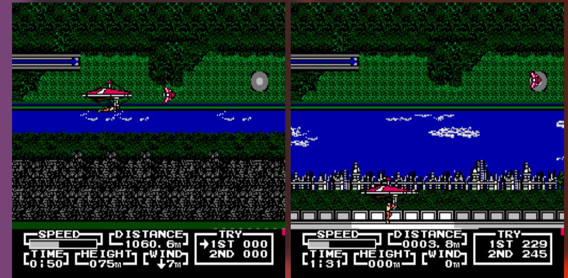
A: En tierra aumenta fuerza (oprimido repetidamente), en el aire hace un frenado tosco.

B: Despega.

IZQ/DER: Te mueves a izquierda/derecha según el mapa.

ARRIBA/ABAJO: Pierdes velocidad o altura, pero ganas altura o velocidad respectivamente.

Consejo: Acumula la mayor velocidad posible para despegar, que si acaso te pasas de fuerza podrás perderla bajando los pies. Ve centrándote con el objetivo desde el inicio, para que solo sigas una línea recta, para ello usa el mapa. Sube al nivel del mapa para esquivar el cerro de mitad de nivel. Baja los pies un poquito antes de llegar al objetivo, para que con la inercia



Disparos
(Gun Firing)

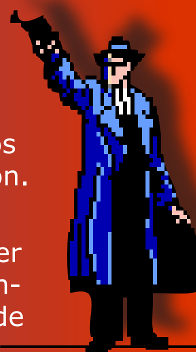
Controles

Cruz Direccional: Mueves la mira.

A: Disparas.



Vaya si son extraños los Coreanos, para ellos disparar a Gangsters en primera persona es un deporte. Esta es la única ¿competencia? donde podrás usar la Zapper (mmm, solo hay dos sockets en la consola, ¿Dónde pensaría Konami que podríamos conectarla?). El objetivo es disparar a los malos que aparecen por la alcantarilla, el coche y el callejón. Debes matar al menos 20 pillos antes de que tu barra de energía se termine, ¿esto para qué?... simple diversión.



Consejo: La mira puede salir del lado derecho de la pantalla para aparecer del lado izquierdo (e igual de arriba para salir abajo), úsalo para acortar distancias. Apunta a la parte superior de la llanta, ahora solo tienes que moverte de izquierda a derecha para darle a todos los pillos, y obtener un super score.

Venciditas
(Arm Wrestling)

Controles

A: Oprímelo repetidamente para aumentar tu fuerza.



Se trata de hacer dos de tres caídas de puño a tu rival, usando la fuerza de uno de tus brazos. Este "deporte" solo es para dos jugadores.

Consejo: No te rías ante los gestos chistosos de los fuerzudos, y mejor oprime rápidamente el botón.



Trucos

Trucos



Taek-Won-Do: Agáchate, y cuando tu rival se esté acercando oprime **A** calculando que tu pie peine su rostro con una patada giratoria (rounhouse kick). Si lo haces bien le bajarás hasta un 80% de energía.

Esgrima: Aunque no siempre funciona este truco, no deja de ser curioso: Al iniciar el combate oprime repetida y rápidamente el botón A, para que tu esgrimista ponga y quite la guardia, el CPU retrocederá hasta perder un punto.

Lanzamiento de Martillo: Gira el control hasta que tu personaje brille, cuando lo haga no oprimas nada para perder casi toda la fuerza que hayas acumulado (que solo te quede una rayita), ahora oprime y mantén el botón **A** para que tu ángulo de tiro llegue al tope (80°). De este modo el martillo no sale del home, pero la pizarra te registra un nuevo record mundial... ¡con un lanzamiento de 92.04 mts!.

Curiosidades



- Aunque el juego ostenta el número “II”, viene siendo la tercera entrega:

  1) Track & Field – Arcade- (1983, para el resto del mundo se llamó Hyper Sports): diseño caricaturesco con personajes estándar, copiado luego para la versión de ***NES***.

  2) Konami ´88 – Arcade- (1988): Secuela del primero, mayor diseño en los personajes, pero sin perder su corte caricaturesco y amigable.

  3) Track & Field II –NES-: Secuela de la primera versión de NES. En esta ocasión no se adaptaron los personajes del juego Arcade ***Konami ’88***, sino que se rehicieron de un modo más realista, con varios personajes (según la competencia).

- En los juegos olímpicos de Seúl hubo **23 deportes**, en **Track & Field II** solo hubo 13, pero solo 5 de esta justa olímpica: Esgrima, Gimnasia, Remo, Tiro con Arco y Tiro al blanco (este último como deporte de Exhibición).

- De los deportes de exhibición de Seúl ´88, solo el Taekwondo está incluido en este juego, sin embargo, forma parte de las disciplinas y no es deporte de exhibición.

- En este juego no se incluyó ningún deporte de equipo como el baseball, waterpolo, o balonmano (por las múltiples reglas que las componen, y la programación de los equipos que supone).

- ***Gun Firing***, el deporte de exhibición, es el único del juego donde puedes usar la ***Zapper.***

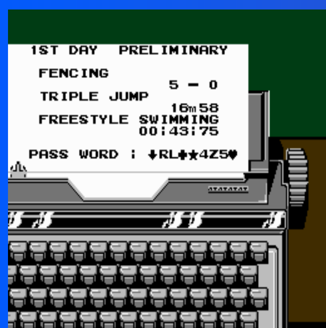
- ***Arm Wrestling*** es la única competencia que no está incluida en las Olimpiadas, ni como deporte de Exhibición. Esto hace pensar varias cosas: observa que las letras “EXHIBITION EVENTS” ocupan el lugar de una disciplina (parece ser que quitaron una disciplina), bien podría ser que Arm Wrestling era la tercera de estas competencias de Exhibición… aunque la única competitiva donde habría que programar al **CPU**.



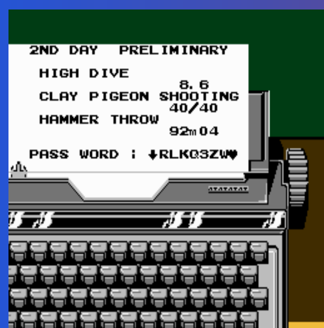
- Si miras con atención la caja, notarás que la imagen de la gimnasia no corresponde a los anillos, sino que debería haber una barra horizontal. Esto da en que pensar ya que la Gimnasia es el último de los deportes, y ¡nunca te dicen tu calificación!, sino hasta que la máquina de escribir da los resultados, quizás en un inicio no se pensaba incluir este deporte.

Passwords
(U.S.S.R)

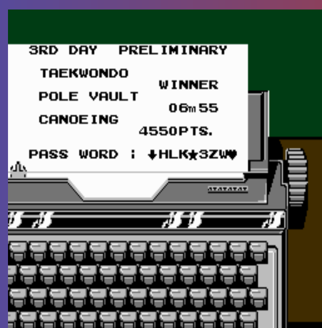




DIA 1



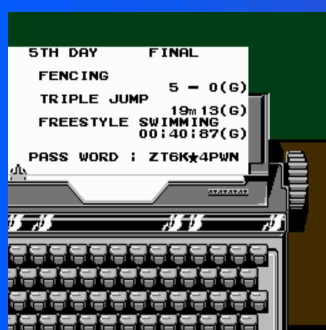
DIA 2



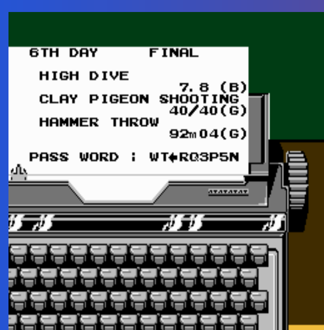
DIA 3



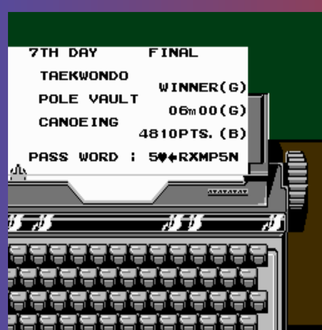
DIA 4



DIA 5



DIA 6



DIA 7



DIA 8

Glitches

Cuando llevas la delantera en la carrera (**Hurdles**), la máquina se hace chapucera, a tal punto que (ocasionalmente) no necesita saltar los obstáculos ¡y los competidores no se caen!.



En **Taekwondo**: haz el truco de bajarle mucha energía a tu rival con una patada round-house, pero procurando hacerlo casi en lo último del combate, así, si lo cronometreas bien el juego se llena de figuras extrañas, y puede darse el caso que se colapse.

Si rebasas los 6.30 mts en el Salto con Garrocha (**Pole Vault**), notarás que la barra horizontal ¡aparece en el aire!. Estos Coreanos ya tenían postes invisibles en 1988.

Regreso a Casa



No hay nada tan gratificante como hacer lo que tanto nos gusta, y que por ello nos den un premio. **Track And Field II** es un juego muy sano, divertido, algo adictivo, y con la premisa de superarse en todo (deportes, por principio de cuentas). El final del juego depende de lo bien que te hayas desempeñado, pudiendo ver en ese lapsus las medallas que tu delegación juntó, algunas fotos, y demás. El modo Olímpico es el mejor, pero si por alguna razón, alguno de los deportes te manda a ***Game Over***, entonces pruébalo en la modalidad de Exhibición, la cual recomiendo ampliamente para tener un óptimo desempeño en cada una de las disciplinas.

El hecho de que este juego se componga de mini-juegos con el tema de las Olimpiadas, no solo lo hace recomendable y apto para todo tipo de público, sino que nos da una muestra de talento en programación. Y es de Konami.



TYGRUS

DONKEY KONG™

DONKEY KONG JUNIOR™

MARIO BROS.™

¡CÓMETE TU BANANA CON ESTOS CLÁSICOS!

¡DISFRUTA EN TU NES EL MISMO GAMEPLAY QUE LOS HIZO FAMOSOS EN ARCADE!

DONKEY KONG

4 niveles de escalada para rescatar a la enamoradiza Pauline. Y no pierdas los valiosos objetos que ella deja para tí, como esas sombrillas, o los martillos que te servirán para apagar llamas, desbaratar bariiles, y darle de una vez por todas una tunda al travieso simio.

DONKEY KONG JR

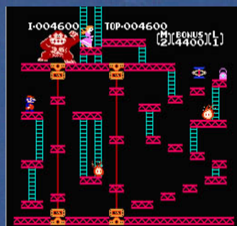
Ayuda a Donkey Kong Jr. a rescatar a su papá del vengativo Mario. Lanza frutas a los enemigos para acabar con ellos. ¡Es hora de la revancha!

SUPER MARIO BROTHERS

Dos hermanos luchando por detener a los interminables bichos, alimañas y tepocatas salidas de los ductos de agua. Ya sea como compañeros o como rivales (presionándose a situaciones comprometedoras), deberán usar su ingenio para salir avantes en cada una de las escenas truculentas de este juego. Usa el POW, y no te demores en mandar a volar a aquellos herpetos que han quedado dormidos... o te las verás con rivales más agresivos.

Estos éxitos de Arcade ahora pueden ser tuyos... desde luego, para tu

Nintendo Entertainment System





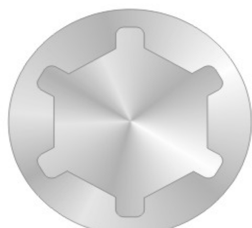


Official Nintendo Seal

namco



ADAPTAR UN DESTORNILLADOR DE RELOJERO A GAMEBIT


Vista superior
Cabeza de tornillo
usado por Nintendo

Presentación

Nintendo **en sus consolas, accesorios, y cartuchos siempre ha utilizado tornillos especiales, los cuales no pueden ser retirados con los destornilladores comunes. El cabezal de los tornillos usados por** ***Nintendo*** **se caracteriza por tener una forma hexagonal, cuyas puntas terminan en forma rectangular, las cuales descansan sobre una base circular. Por decirlo de una forma más sencilla, dan la apariencia de una flor de seis pétalos rectangulares.**

Estos tornillos pueden ser retirados con una llave especial denominada "*Gamebit*", la cual es fácil de conseguir por Internet en tiendas especializadas.

Este artículo tiene como propósito adaptar un destornillador o desarmador de relojero común para convertirlo en una llave "*Gamebit*".

Introducción

Nintendo utiliza comúnmente dos tamaños de tornillos, uno de aproximadamente 3.5 mm. de diámetro para cartuchos (NES, SNES, Game Boy / Color, Virtual Boy y N64) y otro de aproximadamente 5 mm. de diámetro para sus consolas (NES, SNES, Virtual Boy, N64 y Game Cube).



Vista superior de los tornillos en cartuchos de SNES y GameBoy

En algunos casos, como en el Game Boy / Pocket / Color / Advance y accesorios como los controles de Game Cube o cartuchos de GBA, Nintendo utiliza otro tipo de tornillos, cuya cabeza es circular con guías en forma de Y. En otros casos, como en la fuente de poder de NES y SNES, Nintendo utiliza tornillos con cabeza circular y guías en forma rectangular.

El "Método BIC"

Gracias al ingenio del ser humano ante la dificultad de conseguir una llave Gamebit para retirar los tornillos utilizados por Nintendo, de forma popular fue desarrollado el "método BIC", el cual consiste en exponer al fuego la cabeza de un bolígrafo BIC (de ahí el nombre del método) y con el plástico aún caliente se coloca la cabeza del bolígrafo sobre el tornillo, con lo cual, al solidificarse el plástico nuevamente, se obtiene el molde para retirar los tornillos, usando el bolígrafo como un destornillador.

Esté método, aunque sencillo y práctico para abrir consolas, tiene el gran inconveniente de que el bolígrafo, al destornillar, sufre un desgaste gradual y considerable, con lo cual es necesario derretir constantemente el plástico de la cabeza del bolígrafo para obtener el molde de nueva cuenta. Además de que el diámetro de un bolígrafo es mayor al diámetro de la perforación en la que entran los tornillos de un cartucho de NES o SNES, con lo cual solo es posible abrir consolas y en algunos casos cartuchos con mucha dificultad.

El bolígrafo no necesariamente tiene que ser marca BIC, aunque el plástico que usa esta marca es más solido que el de otras.

La llave Gamebit

El uso de la llave Gamebit tiene la ventaja de no sufrir desgaste considerable al retirar los tornillos usados por Nintendo, sin embargo, aún en tiendas especializadas resulta difícil adquirirla. Como ya he mencionado anteriormente, la forma más fácil de hacerse de una llave Gamebit es a través de tiendas en Internet, sin embargo, a pesar de ser relativamente baratas (10 dólares en promedio), los costos de envío, en su mayoría, igualan o sobrepasan al precio de la misma llave, por lo que si sólo se pretende adquirir una es poco rentable su adquisición.



Manos a la obra

Con la siguiente explicación podrán adaptar un destornillador común de relojero para ser utilizado como una llave Gamebit. La adaptación, aunque un poco laboriosa, si se tiene paciencia y habilidad, resulta bastante útil y económica.



Los destornilladores de relojero son relativamente baratos, un juego de destornilladores de este tipo tiene un costo promedio de 2 dólares. Estos destornilladores se caracterizan por que el mango es de un metal plateado y la punta de los mismos es de un metal oscuro.

Ventajas de la adaptación:
1. Es muy barato si se tiene la herramienta necesaria
2. El destornillador no sufre desgaste considerable, por lo que su vida útil es larga.
3. Sólo sacrificarás un par de destornilladores del juego completo.
4. Con habilidad no te llevará más de 15 minutos la adaptación.
5. Muchas de las llaves Gamebit que se venden en Internet se basan en esta misma idea, por lo que realmente no son una llave Gamebit, sino una adaptación de un destornillador común.
6. También podrás usarlo para abrir cartuchos de Sega Master System o Sega Genesis.

Desventajas de la adaptación

1. Si no tienes paciencia, habilidad o prefieres gastar tu dinero, este artículo no tiene sentido de existir.

Material a utilizar

1. Un destornillador de relojero, cuyo mango (la parte plateada) tenga un diámetro aproximado de 3.5 mm. Si se desea crear un destornillador para cartucho de Nintendo.
2. Un destornillador de relojero, cuyo mango (la parte plateada) tenga un diámetro aproximado de 5 mm. Si se desea crear un destornillador para consolas de Nintendo.



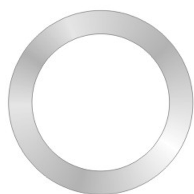
Herramienta necesaria

1. Una sierra para metal (también como segueta)
2. Una llave de presión o un tornillo de banco para sujetar el destornillador mientras se realiza el corte con la sierra.
3. Una lima para metales.
4. Pinzas



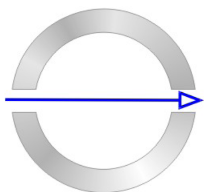
Detalles de la adaptación

1. Con ayuda de la llave de presión y las pinzas retira la punta negra del mango del destornillador, dependiendo de la calidad del destornillador este paso puede resultar muy sencillo o bastante complicado. Si la punta se niega a salir a pesar de tus esfuerzos, intenta golpear ligeramente con un martillo la base plateada sobre la que descansa la punta negra del destornillador.



Base del destornillador tras retirar la punta negra

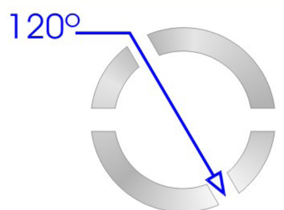
2. Una vez retirada la punta negra del destornillador nos quedará una cavidad circular en el mango plateado. Coloca el destornillador en forma vertical con la cavidad hacia arriba y apóyalo a una superficie fija con ayuda de la llave de presión o el tornillo de banco.



Corte horizontal a la base del destornillador

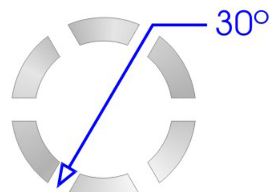
3. Con ayuda de la lima marca una línea horizontal de lado a lado de la circunferencia de la punta metálica del mango plateado.

4. Haz un ligero corte con la sierra sobre la línea que marcaste, no necesita ser muy profundo, con 1 mm. bastará.



Corte de 120º a la base del destornillador

5. Nuevamente con la lima marca una línea diagonal de aproximadamente 120º de inclinación, y una vez más con la sierra realizar el corte de lado a la de la circunferencia.



Corte de 30º a la base del destornillador

6. Por último una vez más con ayuda de la lima marca una línea diagonal de aproximadamente 30º de inclinación, y con la sierra realiza el corte de lado a la de la circunferencia.



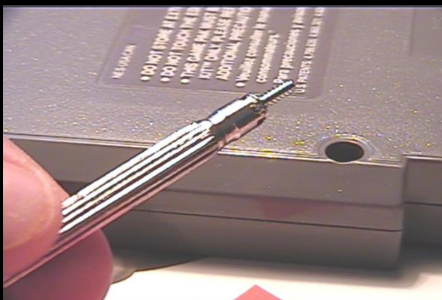
7. Con ayuda de la lima retira las posibles asperezas que pudieran quedar.

8. Listo, el resultado debe ser idéntico al siguiente:



Pruébalo con un cartucho de Nintendo, si lo hiciste correctamente tendrás un útil destornillador Gamebit. :).





Cartucho de NES abierto usando esta adaptación

NOTAS

También es posible hacer esta adaptación con una llave "Allen" de los mismos diámetros antes señalados, sin embargo será necesario hacer una perforación al centro, además de que el metal usado en estas llaves es mucho más rígido y difícil de cortar.



Si en el juego de desarmadores viene incluido alguno de punta hexagonal podrás usarlo si da el diámetro deseado, además de que será más fácil realizar los cortes con la sierra si te guías con respecto a las esquinas del hexágono.

Anotaciones finales

Como experiencia personal puedo comentarles que he atornillado y desatornillado cerca de 300 cartuchos de NES, SNES, Gameboy, Virtual Boy, Sega Genesis, Sega Master System y Nintendo 64 para darles limpieza sin mayor problema, y el destornillador sigue tan útil como al principio.

Espero que les sea de utilidad esta explicación y como siempre, cualquier comentario o duda será respondida con mucho gusto en medida de mis posibilidades.

Saludos cordiales desde México.



Mokona Modoki

Programitas en mi PC



Por: Tygrus

MegaMan Password Creator

Indudablemente, este es un programita obligado para todo aquel que guste de Megaman.



Se llama ***MegaMan Password Creator***, y como su nombre lo dice genera el password de cualquiera de los megamanes para NES que ofrecen la opción de password (Megaman I no tiene password, por eso no aparece en el programa).



La versión actual y definitiva es la 1.02, hecha por AdmaSoft. El programita se descarga desde esta liga:

http://nintendope.iodized.net/mpc/

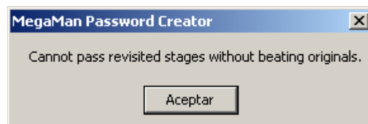
Obviamente, el programa genera los passwords que se pueden sacar del juego de modo normal, por ejemplo, el último password que podemos obtener en Megaman II es el del inicio de la fortaleza del Dr. Willy, no podrás generar uno que te permita comenzar en la última fase de la misma fortaleza.

Su uso es sencillísimo, todo lo que hay que hacer es dar doble click al ícono del programa, enseguida aparecerá la pantalla de selección de juego, con el mouse seleccionamos y damos click.

Enseguida se abrirá alguna de las pantallas que aparecen del lado derecho de esta hoja, ahí damos click sobre los enemigos que deseamos que ya estén vencidos, y automáticamente se irá llenando la cuadrícula con las coordenadas correspondientes.

En Megaman II y III podrás elegir el número de tanques de energía con los que quieres iniciar dando click repetidamente a la casilla de la "E".

En Megaman IV, V, y VI podrás elegir los accesorios, y letras con los que deseas iniciar, siempre y cuando taches al enemigo que por lógica te otorga dicho aditamento o letra; asímismo pasa con Protoman y los 4 robots de la segunda fase de Megaman III.

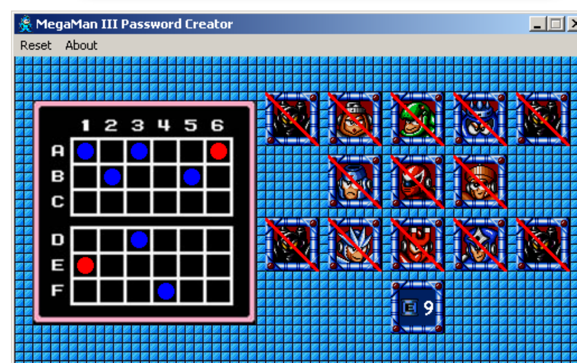


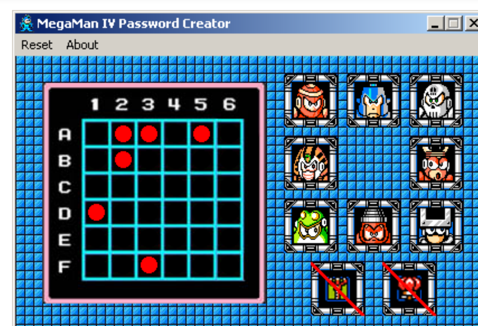
En el menú solo hay una opción: Restaurar, con ella empiezas de cero a seleccionar enemigos y aditamentos.

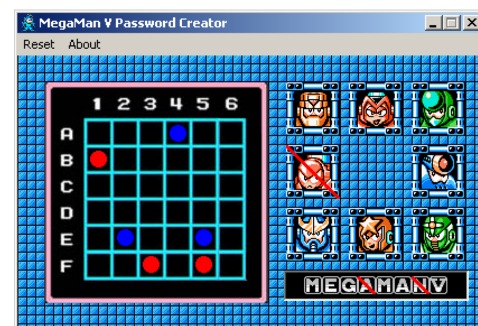
Olvídate del lápiz y el papel para anotar las coordenadas de tus passwords, aquí están todas las combinaciones posibles de cualquiera de estos 5 excelentes juegos, que en un abrir y cerrar de ojos podrás generar con toda facilidad.

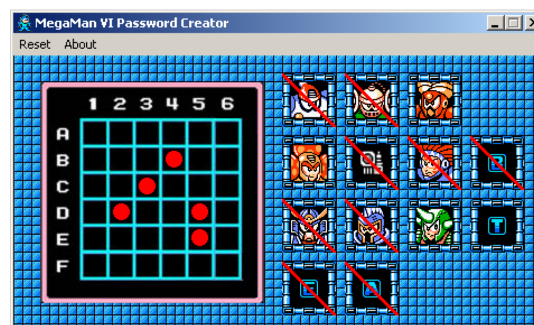
Sin más que agregar, les obsequio las capturas de como lucen cada uno de los passwords.











Ocio en la Red

Toca el turno (por fin) a los sitios Web dedicados al sistema NES, o al menos en algunas partes importantes.

Aunque todos ellos cuentan con excelente contenido en todas sus secciones, destaco aquellas que me han parecido más interesantes.

nesworld

URL: www.nesworld.com

Idioma: Inglés

Comentario: Una de las mejores páginas sobre el sistema NES: artículos de hardware, juegos, entrevistas, manuales, trucos. Destaco la labor, constancia y consistencia mostrada por su autor, aún frente al colapso que ha tenido en más de una ocasión. Amor puro al sistema.

NES Player

URL: www.nesplayer.com

Idioma: Inglés

Comentario: Otra de las favoritas por contar con *shrines*, bonitas columnas editoriales, artículos de interés, curiosidades, y un mar de historias para degustar. No puede faltar en tus visitas por la red.

RetroNES

URL: www.retrones.net

Idioma: Español

Comentario: La mejor Web en español sobre el sistema NES.

No ha habido muchas actualizaciones, sin embargo, la información que contiene es de primera, y el foro es un lugar ideal para pasar el tiempo, con datos, descubrimientos y proyectos únicos que complementan adecuadamente esta web.

THE MUSHROOM KINGDOM

URL: www.themushroomkingdom.net

Idioma: Inglés

Comentario: Para todos los fanáticos de Mario esta es una WEB de cajón. Encontrarás información de las apariciones de Mario, artículos que tienen que ver con su mundo, trucos varios, y todo un despliegado de información al respecto.

SIMPLYNES

URL: http://simplynes.emucamp.com/

Idioma: Inglés

Comentario: No hay muchas fotos, pero la página contiene desde información para los que llegamos a curiosear, hasta para aquellos exigentes coleccionistas. Original y Pirata, da igual, en esta WEB hablan parejo de todo lo que tiene que ver con simplemente NES.

The Warp Zone

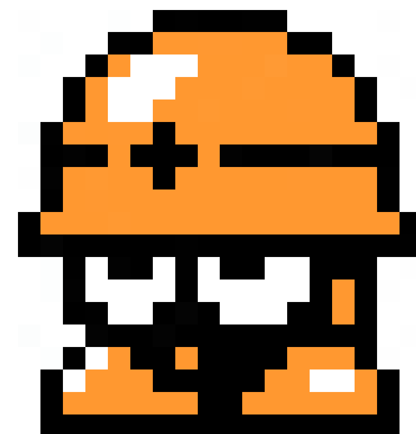
URL: www.neswarpzone.com

Idioma: Inglés.

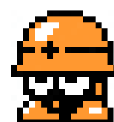
Comentario: Web con una opinión distinta a la que se tiene en el ramo.

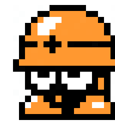
Cuenta con artículos de fondo, información técnica que podría servirte, y un sinfín de datos poco comunes, así como guías para juegos extraños... definitivamente es una zona Warp del Sistema NES que no debes dejar de visitar.

Natural Born Heroes



La premisa es gastar, probar, rebasar los límites de la lógica para conseguir cosas chuscas, útiles, que parecen imposibles, o simplemente curiosas. Así también, aquí encontrarás tips para facilitarte niveles o jefes (difíciles en su mayoría).





Comenzamos con algunos consejos para que pases el Turbo Tunnel de Battletoads, y terminamos con una estrategia para vencer fácilmente a Solid Arm, un difícil (y oculto) jefe de Illusion of Gaia (Illusion of Time).

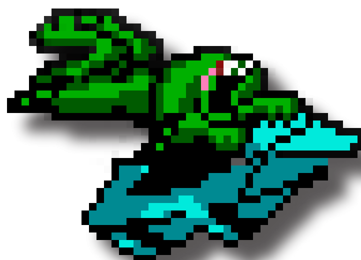
Enderezando entuertos y desfaciendo heridos.

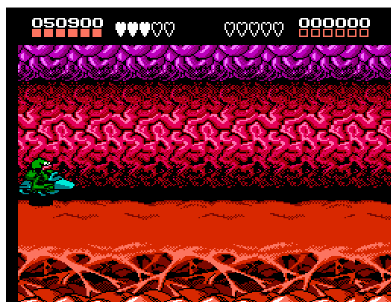
Battletoads

Turbo Tunnel

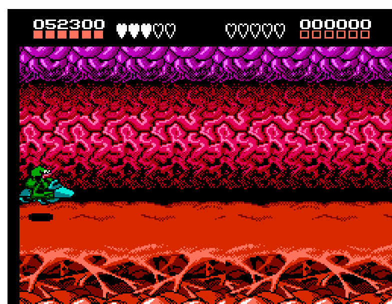
Antes de que te adelantes a los mapas, aquí va un listado de pequeños consejos:

A) Aunque no lo parezca, una vez que subes a la moto tienes 5 puntos estratégicos para cumplir exitosamente el nivel (no 3, como podría suponerse, y esto es elemental para terminarlo sin perder vidas). Imagina una línea recta trazada verticalmente, y sobre esta vertical vienen las 5 posiciones:

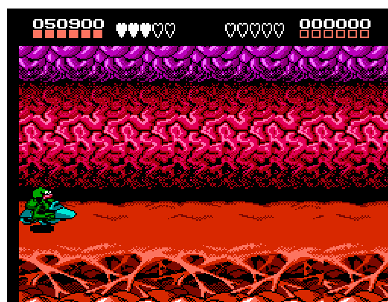




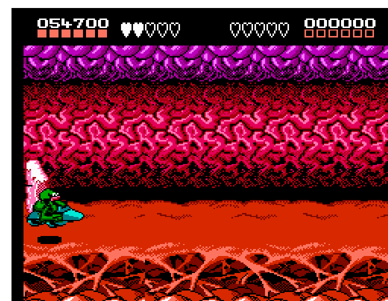
ARRIBA



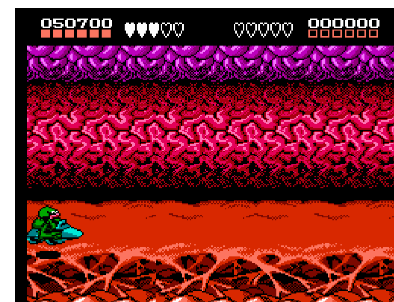
CENTRO-ARRIBA
Alíneate con las manchitas obscuras que hay en el piso



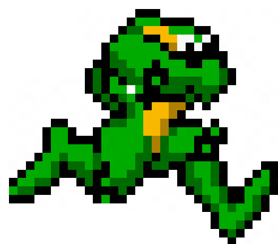
CENTRO

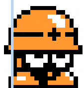


CENTRO-ABAJO
Un poco abajo del centro, casi tocando las manchitas claras del piso



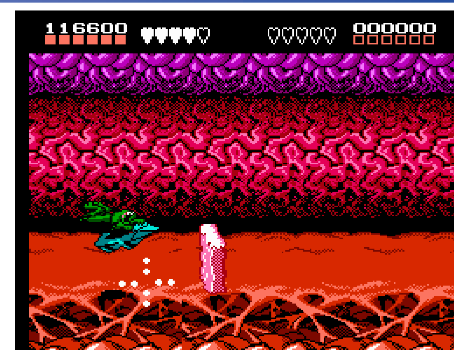
ABAJO





NBH

B) Aunque no lo creas, ¡los bloques verticales se pueden saltar!. A excepción de los bloques del último check point, los bloques del resto del nivel flashean 4 veces antes de aparecer, así puedes adelantarte a ellos y saltarlos sin dificultad. Los de la recta final no flashean porque aparecen rápidamente, pero también se pueden saltar, con lo que, aprendiendo el truco, te quitarás el estress de la velocidad, y hasta dejarás con el ojo cuadrado a tus conocidos.



Cuatro flasheos y... ¡Salta!

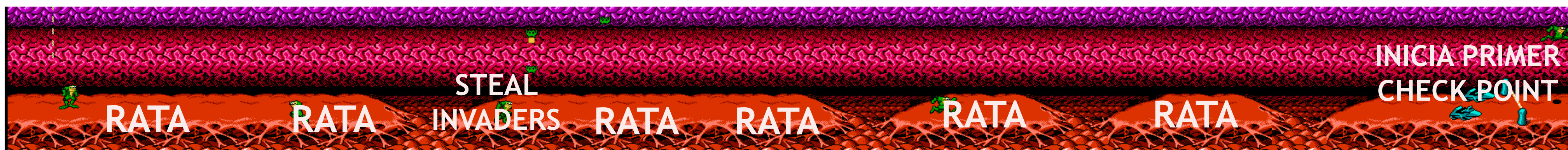
C) Mira tu sombra: es más fácil alinear la sombra de tu moto con la posición que deseas (las que describí al principio). En las rampas haz lo mismo: alinea tu sombra con la sombra de la rampa, y así no habrá pierde.

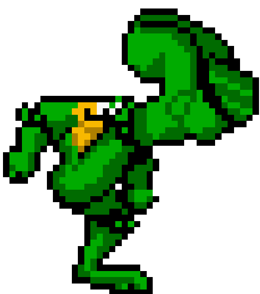
D) Física de la moto: durante tu recorrido la moto hace un sube-baja automático, esto es por default, así que no te preocupes por ello. En la parte donde salen barras verdes no hagas nada y automáticamente el sapo agachará la moto para no golpearse la cabeza.

E) Si lo vas a jugar en ROM para entrenarte, te sugiero la versión japonesa, que es un poco más fácil, porque la sección de montículos con signo de admiración (***!***) viene con rampas, solo tienes que oprimir derecha-izquierda, sin la dificultad de dar saltos precisos. Además de que no aparecen rampas verdes.

Ahora sí, vamos a los mapas.

PRIMERA PARTE: RATAS Y STEAL INVADERS

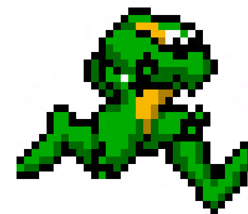


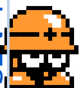


Antes de tomar las motos deberás pasar un recorrido con *ratas* y *steal invaders* (los marcianitos que roban cuadritos).

A las ratas que vienen en pares es mejor golpearlas antes de que se te acerquen demasiado, y hacerlo alternadamente. Las que aparecen en las "islas" golpéalas teniendo el precipicio a tu espalda, para que no caigas al vacío luego del remate.

También puedes engañar a las ratas para que se golpeen entre ellas: deja que se acerquen por ambos lados, y antes de que den su topetazo haz el control hacia arriba o hacia abajo, para que entre ellas se golpeen.







PRIMER CHECK POINT: PRUEBA DE MANEJO

Digamos que este primer segmento te sirve para entrenar: los bloques que aparecen en la parte superior esquívalos adoptando una posición ABAJO-CENTRO, y viceversa: no tengas miedo de pasarlos rozando, que de esto depende salir airoso en el último check point.

ABAJO

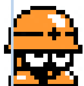
ARRIBA

ABAJO
ARRIBA

ABAJO
ARRIBA
ARRIBA

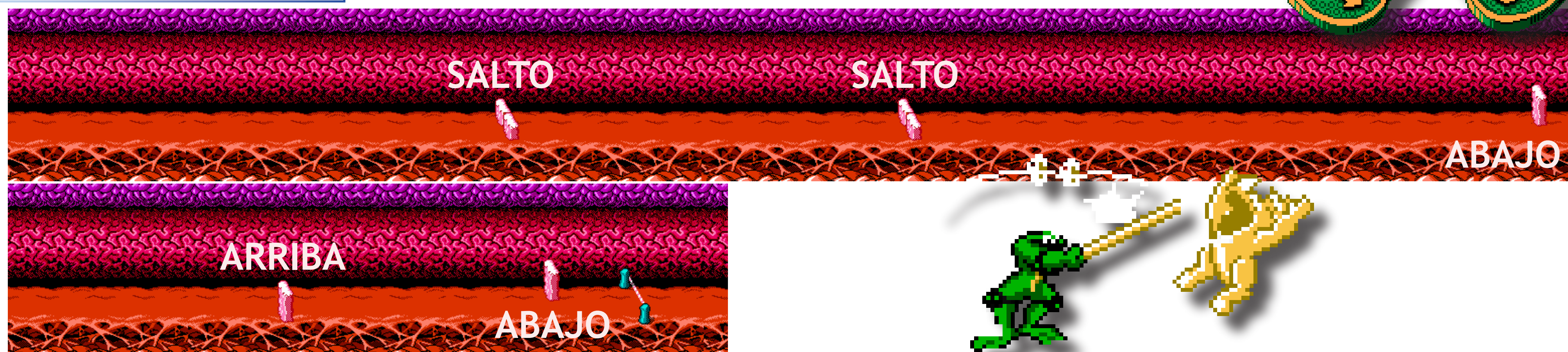
ABAJO
ABAJO

SALTO
ARRIBA
ABAJO
SALTO



NBH

BATTLETOADS



SEGUNDO CHECK POINT: PROBANDO LAS ALTURAS

Ahora que ya vimos como se esquivan los bloques verticales, y aprendimos a saltar las barras rosas, es hora de comenzar con las rampas. En este segundo segmento es importante que alinees tu sombra con las rampas rosas, a fin de que no caigas al vacío. Luego de tomar las rampas no es necesario oprimir ningún botón, las rampas dan la longitud de salto automáticamente. Antes de caer de un salto de rampa ubica tu sombra y colócate en una posición favorable de acuerdo al obstáculo que siga (ve el mapa para saber que viene). Al final viene una barra verde, no hagas nada y el sapo la pasará por abajo.

CENTRO
SALTO
CENTRO
SALTO
SALTO



NBH



CENTRO
ARRIBA
ABAJO
ABAJO

CENTRO
ABAJO

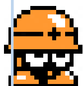
ARRIBA
ARRIBA
ARRIBA
ABAJO
ABAJO

CENTRO

SALTO
SALTO
NO HAGAS NADA

TERCER CHECK POINT: RATAS EN COHETE

Aquí los obstáculos aparecen después del segundo flasheo. Inicia con un tramo acelerado (no subas todo ni bajes todo, sigue probando las posiciones centro-arriba y centro-abajo), seguido de tres saltos a las barras rosas. Aquí aparecen por primera vez las rampas verdes: salta para alcanzarlas, y nota esto: si no te da tiempo alinearte con ellas antes del salto, puedes hacerlo durante el mismo (sigue el consejo de guiarte por las sombras). El último obstáculo es engañoso, porque aparece en la parte media de la pantalla, así que esquívalo por arriba o por abajo (lo indico en el mapa con un ARRIBA).



NBH

BATTLETOADS

ARRIBA
ABAJO

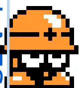
ARRIBA
ARRIBA
ARRIBA
ABAJO
ABAJO
ABAJO

SALTO
SALTO

SALTO
CENTRO

SALTO

SALTO



NBH

BATTLETOADS

ARRIBA

SALTO
ARRIBA

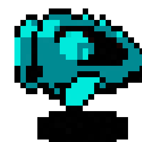
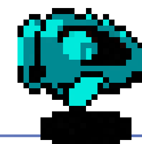
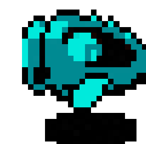
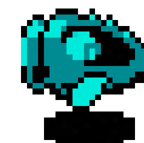
ARRIBA
CENTRO
ABAJO

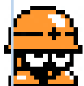
SALTO
SALTO

ARRIBA

CUARTO CHECK POINT: ROBODRONES Y SALTOS SIN RAMPA (!)

Aunque es el penúltimo tramo de la carrera no es tan difícil como se puede creer. Aplica las técnicas previas y guíate por el mapa; antes de que aparezcan los *robodrones* posiciónate en la esquina inferior izquierda, no te muevas y ahí no te tocarán. Luego del tercer robodrón aparecerá un cuarto hecho la mocha, tan pronto pase colócate al centro de la pantalla para tomar la rampa cómodamente. Cuando aparezca el signo de interrogación en la esquina superior derecha deberás prepararte (rápidamente) para dar 5 saltos en las islitas (ve mapa), aconsejo que no oprimas ni ARRIBA ni ABAJO, SOLO VE OPRIMIENDO IZQUIERDA Y DERECHA PARA ACOMODARTE, Y DA SALTOS CUANDO TOQUES TIERRA.



NBH

BATTLETOADS

CENTRO

CENTRO

CENTRO

SALTO

SALTO

ABAJO

CENTRO

CENTRO

SALTO



NBH



AREA DE ROBODRONES

MANTENTE EN LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA HASTA QUE PASEN 4 DE ELLOS

CENTRO SALTO SALTO

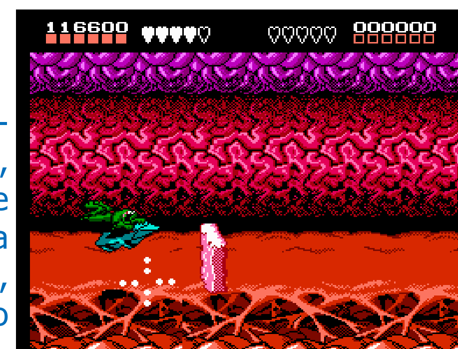
SALTO SALTO SALTO

ABAJO

QUINTO Y ÚLTIMO CHECK POINT: CARRERA TURBO Y WARP

Aquí solo tienes que oprimir ARRIBA Y ABAJO... pero a una velocidad record y con cálculo de matemático. Recuerda que no tienes que bajar todo para esquivar un obstáculo que aparece arriba, ni viceversa. En el mapa indico las direcciones ARRIBA Y ABAJO, pero tendrás que hacer uso de las dos posiciones que di al inicio: CENTRO-ARRIBA Y CENTRO-ABAJO, ¿las practicaste?, es hora de demostrarlo. Por último, si vienes huyéndole a las carreras será mejor que no tomes el ***Warp***, ya que llegarás a ***Surf City***, sitio de más carreras en tabla de Surf. Mejor pasa este nivel completo para llegar a las ***Cavernas de Hielo***, para ahí tomar el ***Warp*** que te lleva al nivel de las viboritas, y de ahí vuelve a tomar el ***Warp*** que te salta el Inferno Volkmyre: el que es a mi parecer el nivel más difícil del juego y que también involucra velocidad y cálculo.

¡SUERTE!



Si quieres tomar el Warp cómodamente, solo salta el SÉPTIMO obstáculo, y en el aire oprime ABAJO.





ABAJO ARRIBA ABAJO ARRIBA

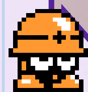
ABAJO ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO ARRIBA WARP

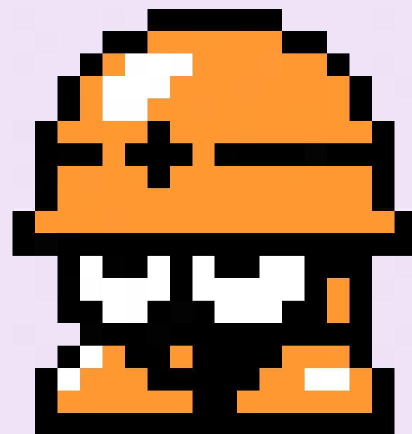
ABAJO ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO ARRIBA ABAJO

ARRIBA ABAJO ARRIBA SALTO

SALTO SALTO

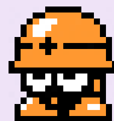


 Natural Born Heroes



Illusion of Gaia

Derrota a Solid Arm... ¡Fácilmente!




¿Has oído hablar de jefes difíciles que un día descubres un método para vencerlos fácilmente?... pues este es el caso.

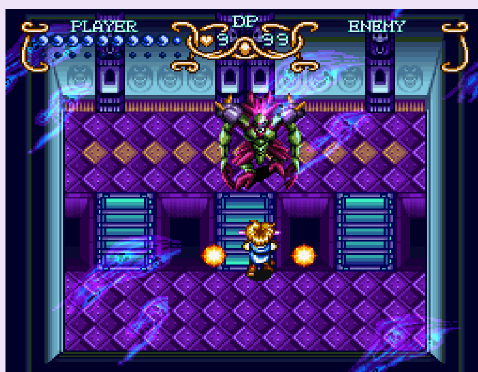
A lo largo del juego se te da la opción de ir recolectando joyas, si juntas todas ellas (o sea 50) y se las llevas al joyero, entonces él te llevará a una Mansión secreta donde conocerás a: ***Solid Arm***.



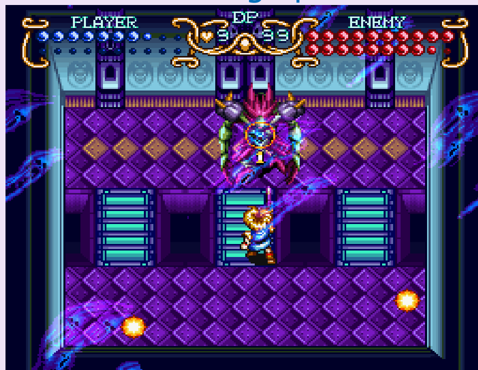


Aunque lleves todos tus contenedores de energía, suele ser un tipo mañoso y difícil de vencer, a menos que apliques este método para vencerlo, con el cual será como quitarle un caramelo a un niño.

Una vez hechas las presentaciones, corre a colocarte como indica esta foto:



El pie derecho de Will apenas toca la banda central. Acto seguido oprime y mantén “R” para que Will use la telequinesis y se cubra de las bolas de fuego de Solid Arm. Observa que en esa posición no te pasa nada. Ahora, todo lo que tienes que hacer es ir alternando el botón “R” (para cubrirte del fuego de Solid Arm), y enseguida golpearlo... aunque no lo creas, itu corta flauta lo golpeará!:

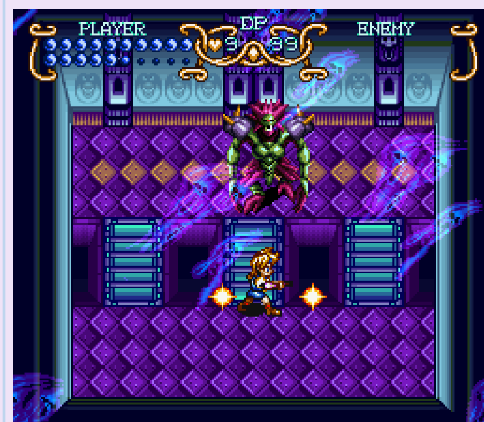


Repite el procedimiento hasta vencerlo.

NOTA: Si te tardas es probable que la inercia del fuego de Solid Arm te empuje hacia abajo, solo tienes que volver a colocarte en la posición inicial, y repetir el proceso:



Detalle curioso (e increíble): si en lugar de apuntar la telequinesis hacia arriba la apuntas hacia la derecha, el valor del mismo poder ite cubre por arriba del fuego de Solid Arm!:



BATTLETOADS

¿Ancas de rana?... no gracias.
Prefiero que ¡¡BESES MIS PUÑOS!!

12 fieros y coloridos niveles para patear traseros

Increíbles y dolorosos golpes como el topetazo de carnero o los nudillos atómicos

Variedad de vehículos para conducir (y uno que otro puerco para montar)

Todo esto y más...

para tu Nintendo Entertainment System







TOP 10
Trucos Famosos

Para romper la monotonía de la tarde y del TOP, hablemos de *Trucos Famosos*, esos que nos dejaron sorprendidos, o que incrédulos (antes de verlos) hicieron que nos burlásemos de quienes nos juraban que eran ciertos. Echémos a andar la maquinita del tiempo, y ¡que viva el recuerdo!.

10º Megaman II
Pájaros por Estrellas

Oprime y mantén presionado el botón "A" luego de seleccionar algún robo-master, y en el fondo de la presentación de dicho robot verás pájaros en lugar de estrellas.

Esta sí es una verdadera parvada espacial.





9º Castlevania III
HELP ME





Al comenzar a jugar te piden registres tu nombre, bien, si escribes como nombre HELP ME entonces te darán ¡10 vidotas!. Muchos juegos futuros incluyeron este tipo de trucos, fuese en el password o en el registro de nombre, aunque Castlevania III puede presumir de ser de los primeros en implementarlo.

8º Metal Gear
Sáltate la Super Computadora

Casi al final del juego, al entrar a la puerta del cuarto de la super computadora, oprime derecha en tu control para saltártela.

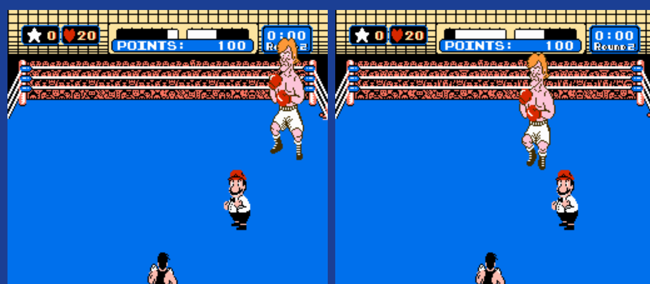
Si lo haces bien entrarás al cuarto del jefe final, pero sin el contador de la máquina obligándote a darte prisa.





7º Punch Out!
Recupera energía





Aunque nuestro pequeño Mac es propenso a dar lástima, rivales como Soda Popinsky o Mr. Macho Man no se tientan el corazón para ponerle los ojos morados (entonces no había Gatorade).

Este sencillo truco consistía en oprimir y mantener el botón ***select*** entre cada round, y así obtenías algo de energía. Solo te sirve una vez por pelea, y varía dependiendo de algo desconocido (quizás lo lastimado que estés).

6º Megaman III
9 tanques de energía

Al comenzar a jugar elige la opción PASSWORD, ahora coloca una bolita (no importa el color) en la coordenada A6, y así comenzarás el juego con 9 tanques de energía.





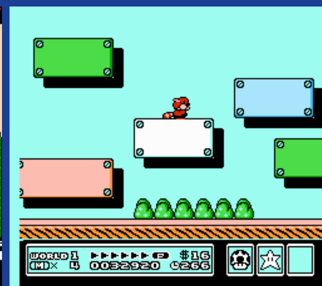


5° Super Marios Bros 3

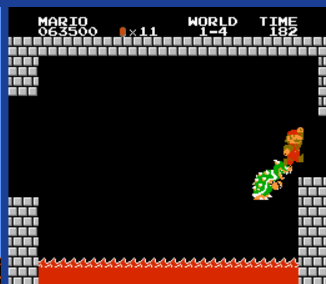
¡Una flauta detrás del escenario!

Este Mario con cola de mapache parecía tener secretos muy bien guardados. Agáchate 5 segundos en el bloque blanco del escenario 1-3, Mario caerá detrás del escenario y al correr hacia la derecha encontrarás una casa de Honguito, donde te aguarda... ¡una flauta mágica! (qué ingenioso).











4° Super Mario Bros

Mario disparando en chiquito

Al llegar con cualquier Bowser sáltalo o pásalo por abajo, espera a que se acerque y cuando casi te toque da un salto cayendo sobre el hacha y Bowser al mismo tiempo (debes ir en tamaño grande para que no mueras). Si lo haces bien Mario patinará, y al iniciar el siguiente mundo te podrás convertir en Mini Fiery Mario si juntas un hongo y una flor.

3° Contra

30 Vidas

Es común asociar el código Konami al juego de **Contra**; en la presentación oprime en tu control: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A, Start. Si lo haces antes de que termine la pantalla principal obtienes 30 vidas. También funciona en juegos como Life Force, Gradius, entre otros conocidos de Konami.

Un truco de control legendario.











2° Metroid

Samus Aaran sin traje

Para los que dudábamos que Samus era una chica, solo había que introducir como password las palabras **JUSTIN BAILEY**, rellenando la segunda línea con guiones.

Ahora quizás quieras seguir renegando de que es una chica, diciendo que es un tipo muy hippie.

1° Super Mario Bros

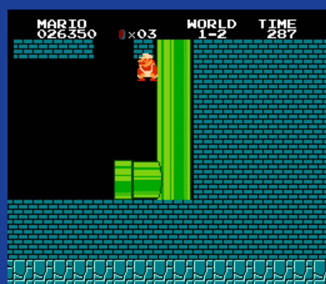
Mundo Minus

El ***Mundo Minus***, también conocido como ***Mundo -1***, se lleva el primer lugar en trucos que le dieron la vuelta al mundo.

Llega como Super Mario al tubo final del escenario 1-2, destruye uno o dos bloques como muestra la segunda foto, ahora agáchate en la orilla del tubo de entrada, y da un salto haciendo un arco tratando de incrustarte en la esquina superior. Si lo haces bien Mario atravesará la pared, y al meterte en el primer tuvo llegarás al acuático, e infinito mundo -1.

El truco ha trascendido a tal magnitud que hay quien asegura tiene salida. Esto es un mito hasta ahora.









Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...



HÁBLALE A LA MANO

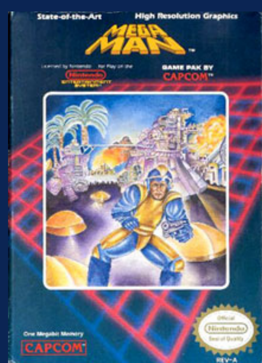
¿Cómo puedo coleccionar baratijas de NES?

A) Realmente qué quiero...

Esto suena a estupidez pero es la verdad. Muchas veces hacemos las cosas porque está de moda (últimamente está de moda el coleccionar consolas y juegos retro), y eso aquí es una pérdida de tiempo y de dinero. Si te acabas metiendo en esto procura que sea porque realmente te gusta, en caso contrario acabarás mal-vendiendo todo o tirándolo a la basura.

Cuando uno empieza a coleccionar se tiene que fijar unos objetivos según sus gustos y recursos, por eso, aquí van dos criterios para esclarecer esta visión. De ti depende si quieres seguir adelante con la loable tarea del coleccionismo.

Estado de conservación



¿Comprarás cartuchos sin caja, con caja, manual, de Famicom, PAL, llamativos…? este primer filtro te ayuda a identificar lo que deseas (físicamente hablando), y aunque el valor de una colección es subjetivo, casi siempre se recomienda tener el cartucho, la caja y su manual, así también una que otra joya de valor (Megaman, por ejemplo); mucho te ayudará el ir clasificando en papel aquello que te gustaría tener y en qué estado estarías dispuesto a adquirirlo (obvio, que sea asequible, con alguna que otra excepción que dé un fin al objetivo de coleccionar, al menos para tí). Si adoptas una filosofía “como sea” (o sea, “pillas” todo “pronto”) es posible que tengas que conseguir el mismo juego varias veces con el gasto e incomodidad que esto puede suponer, tu bolsillo sangrará, y me temo que el término “coleccionista” cambiará por uno rimbombante de “consumista”. El gran inconveniente del coleccionismo por el estado de conservación es: dinero. ¿Lo tienes…?. Sigamos.

Fin principal

¿Cómo pa´ qué quieres montones y montones de cartuchos?...

Tu objetivo puede ser conseguir todos los juegos PAL. Es una carrera de fondo pero bueno, a la larga merece la pena :). Por otro lado, puedes ir delimitando acorde a tus gustos (el primer criterio fue por el estado físico del cartucho, ahora es por el estado emocional que te da):



SOLO RAREZAS: Aunque nunca los juegues no dejarán de ser bichos raros. El tipo de coleccionista que quiere destacar tiene inclinación por estos juegos (que en su mayoría suelen ser malos). En esta categoría agrupamos los prototipos (casi imposibles de conseguir, a no ser que pagues una fortuna), sin licencia/piratas/sucedáneos: una forma más de ver el coleccionismo -esto es meterle masas genéricas a la colección en lugar de calidad, pero es válido-.



SOLO LOS JUEGOS DE PEQUEÑO: Compras lo que realmente te gusta, sin modas ni ideas raras. Para la mayoría de la gente es la esencia del coleccionismo de cartuchos de NES. El inconveniente es que algunos juegos (además de caros) pueden ser difíciles de conseguir.

B) ¿Qué NO debo de hacer?

Comprar a saco: si te da por coleccionar relájate y no te lances a saco porque en este mundillo hay mucho especulador, caradura y cab*** (en especial esto último). Si quieres comprar algo busca su precio, compara sitios y demás. Salvo algunos juegos todos se ven mucho. Toma en cuenta los consejos sobre lo que debes y no

Háblale a La Mano



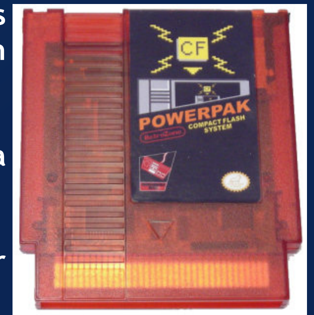
debes hacer en los sitios donde se te recomienda buscar (inciso siguiente).

C) ¿Por dónde buscar?

Una pequeña lista de sitios donde buscar, así como sugerencias:

Foros: Bastante material y mucha gente. Hay timadores y estafadores por doquier, busca referencias y gente con antigüedad que te pueda instruir antes de proceder a la compra.

Subastas: Muchísimo material. Si te pones a buscar en internacional ni te cuento. Sugerencias ídem que con los foros, pero como tengas problemas pasarán de tí, sobre todo hay que tener cuidado con la "eficacia" de correos. (yo ya llevo 3 paquetes perdidos).



Tiendas Retro: Puede haber de todo y a veces obtienes ofertas buenas… aunque a veces también te elevan el precio. Recuerda que son tiendas (no hermanas de la caridad), viven de eso y si pueden sacar más dinero les da igual todo.

Tiendas de segunda mano: Puedes encontrar buenas ofertas y suculentos packs. Eso sí, la "suerte" juega un factor importante.

Particulares: Precio barato, aunque algo difíciles de encontrar (piensa que no cualquier coleccionista dice adiós a sus tesoros).

Almacenes, Videoclubes y sucedáneos: Difícil encontrar algo bueno, de igual modo, deberás apelar a tu pata de conejo, los tréboles de 4 hojas, las cruces de Caravaca, y a los cristales de ámbar de todo tu árbol genealógico.

Rastros y Tianguis: Te puedes encontrar Grandes Gangas (nótese que lo escribo con primera mayúscula), aunque el inconveniente es que, por la ley de Murphy, algún coleccionista ya pasó a peinar la zona, con frecuencia traen material nuevo (o viejo, según sea la perspectiva).

D) Conclusión



Después de casi dos años buscando y comprando juegos tengo que decir que he tenido la suerte de que nadie me timara. Aún así he tenido follones con Correos gracias a su gran "competencia" y "eficacia". Me perdieron un Castlevania: Dracula´s Curse nuevo, luego un pack de 8 juegos de Irlanda y otro juego de UK. Sobre todo me molestó el primero por el juego y el segundo por los juegos que traía el paquete pero bueno la vida sigue. Mi consejo es que preguntes por el vendedor y tengas cuidado con los portes porque más de uno te pide barbaridades para luego mandártelo cutre (uno de los que me perdieron hizo esto...). Ten cuidado con mandar en Navidades porque Correos se vuelve loca, lo mejor en estos casos es enviar siempre con seguro. Espero no haberos aburrido mucho y que esto os sea de ayuda en la inmensa y dura jungla en que se ha convertido este mundillo :).



Cómo jugar y ver todo lo de la PC en la TV

Como a la mayoría de vosotros os gusta jugar o ver las películas en pantalla grande y cómodamente sentados o tumbados en el sofá, aquí os pongo como lo he solucionado. Estoy jugando todas las roms, y viendo todo lo que tengo en la PC desde el salón, a 10 metros de distancia de la PC.

Esto es lo que necesitáis obligatoriamente:



--- Tarjeta de video con salida de TV (creo que todas las tarjetas modernas lo traen de serie).

--- Cable alargador PC a TV (el cable que he puesto se llama PC to TV y mide 10 metros).

--- Gamepad USB de muchos botones.

--- Cable alargador USB muy largo (se pueden poner varios cortos en cadena).

Recomendable tener (opcional):

--- "Ladrón" USB (1 entrada y 4 salidas, por ejemplo).
--- "Ladrón" de enchufe de tarjeta de sonido (1 entrada y 2 salidas, para poder oír el sonido al mismo tiempo en la PC y en la TV y no tener que enchufar y desenchufar continuamente el cable del sonido).
--- 1 ratón USB y 1 teclado USB adicionales.

Como lo he hecho:

1º= He enchufado el cable PC to TV de 10 metros a la tarjeta de video y al euroconector de la TV.

2º= He enchufado el cable alargador USB al PC y el "ladrón" USB al cable alargador USB.

3º= He enchufado el "ladrón" de sonido a la salida de sonido del PC; en una punta he enchufado los altavoces de la PC y en la otra punta la salida de sonido de la tarjeta de video (o el cable que traiga la tarjeta de video para verse y oirse en la TV).

4º= He enchufado el gamepad USB, el ratón USB, y teclado USB adicionales a 3 salidas del "ladrón" USB (o mini HUB USB).

5º= Con el mando de la TV le doy al botón AV (en mi caso en AV1 sale el reproductor de DVD y en AV3 sale la pantalla y el sonido de la PC).

Ya solo falta sentarse (o tumbarse) cómodamente en el sofá y jugar a CASI TODOS los juegos de consola en la TV.

Los juegos de las consolas antiguas se ven SUPER BIEN en la TV. Los juegos de PC antiguos con poca resolución se ven también muy bien en la TV.



Los juegos de GBA, NES, SNES, MD, PSX1 etc se ven DE LUJO con los filtros gráficos de los emuladores y a pantalla completa. Sobre todo los de GBA, parecen de PSX1 en la TV grande.

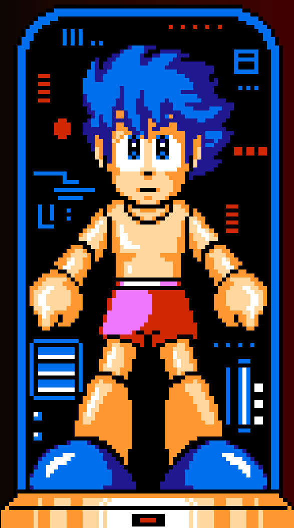
Los juegos de PC modernos se ven bastante peor en la TV, casi no se ven las letras. Los videos XVID y DVX, se ven de maravilla.

P.D: Mi TV es buena y grande, pero NO es de las mas modernas y panorámica. He leído en algún sitio que los juegos de consola se ven mucho peor en las TVs modernas panorámicas, pero no sé si será verdad. Todos los cables los he comprado en ***Mediamarck***, aunque también en ***PC City*** tienen los cables necesarios, aunque con menos surtido y algo más caros. Si no tenéis ningún ***Mediamarck*** o ***PC City*** cerca supongo que en una buena tienda de accesorios de PC podréis comprar todo lo necesario (***Steren Shop*** o ***Radioshack***, por ejemplo).

FELI

Esta sección se expande, ya que además de brindarte códigos game genie, a partir de este número el genio saldrá de la consola para darte todo tipo de consejos, tutoriales, "cómo hacerlo", e información técnica para sacarle provecho a todo esto que tanto nos gusta: jugar.

CONTINUE...



Con todo el material que me ha llegado es seguro que el siguiente número tendrá bastante contenido:

Para empezar tendremos el ***Legado de Master Higgins***, seguido de otra ***Marca Registrada*** (que ya me apena decir que será ***Natsume***). También tendremos el complemento del ***Tema de Interés*** sobre los cartuchos piratas (para así darle aire de una buena vez).

Kirby en su ***DJV*** nos hablará de un delirio paranoide que los amantes del *Sci-fi* solemos tener (???) y desde luego: visto hasta el hartazgo en nuestros juegos.

Bajo la Lupa seguirá partiendo el espacio para hablar de juegos de **NES** como **Sword Master**, y de **SNES** con **Mortal Kombat**, por citar solo dos ejemplos.

Esmérense en dar con las respuestas en ***L@s Lok@s de la NES,*** que para el siguiente número vendrán más acertijos divertidos; y para rematar, ofreceremos el modo de acabar de principio a fin con los lunáticos de la fortaleza fanática en "**Snake´s Revenge**" (copiadito y recompuesto del comentario ya hecho).



Más **Super Nintendo**, más glitches, y más contenido.

Hasta entonces Neseros de corazón, y recuerden que el resto de los números se pueden descargar desde:

magazinnes.blogspot.com

Deja tu comentario sobre lo que te gusta y no de **MagazinNES**, ten por seguro que lo tomaré en cuenta ^_~

Fé de Ratas



El apartado sobre "cómo coleccionar" de la sección "Háblale a la Mano" es perteneciente a Kaiser 77, quien accedió, amablemente, a compartirlo con todos nosotros. Pero como buen "bocazas" le he cambiado-agregado algunas cosas, y lo he resumido a fin de adecuarlo a la sección de la mano. Otros grandes coleccionistas (A-Z): Arturo Macías, Dene, Melina, Piteta, y claro, Kaiser 77 (entre muchos, muchos otros más a los que saludo desde mi ratonera).

Y para los que dudaron que *Rush ´n Attack* tuviera que ver con los rusos, apostillo el timbre del Sputnik 2. Debió ser una rata, y no un perro quien lo tripulase.



Colaboraciones en este número (A-Z)

Deyblade
Feli
Jony17
Kaiser 77
Mokona Modoki
Super Link
Vicioman

"MagazinNES"
Vol. 2 Num. 1, Ene-Mar 2008

Bios presentados por: L.A. Rata

Es hora de salir de la ratonera, y seguir con las biografías de esta distinguida gente, pero con uno que otro secreto que los ratones de los dientes me han contado. No están para saberlo ni yo para contarlo pero...



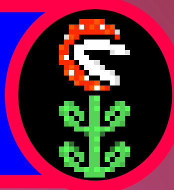


Aressi

Personaje del mundo de lo extraño, digamos que serpiente emplumada de la modernidad. Aunque ingiere vitaminas atómicas, su verdadera fuerza proviene de los remanentes solares asentados en la tropósfera; sigue el cambio tecnológico como el más astuto de los sabuesos.

Kaiser 77

Señor Feudal de las intratables raflessias de la Tierra 77 (kaiserland77), asimismo el brazo seglar en los desmanes propiciados por el personaje bigotón que todos conocemos. Eso sí, goza como pocos lo que quedo oculto en las secuelas legendarias de *hermanos*.





THE MEXICAN

La idiosincrasia de un pueblo se funde en el crisol llamado "THE MEXICAN". Experto en los juegos retro, así como en los nuevos sistemas que demandan un IQ mínimo de 160. Al igual que Alex Dorado tiene una máxima: "el que mucho abarca, mucho aprende".

???????

Espeleólogo, taxidermista y detective por naturaleza. Se desconoce su nombre, segundas aficiones, raza, y origen, no obstante pidió pata para la sección "**Bajo La Lupa**". Si hay algo que decir al respecto es que no discrimina: se le vé investigar sobre todo tipo de juegos, sean de dudosa procedencia, de extraña carencia, o de resaltable belleza, bajo el teorema de lo ineludible, inasible e insoslayable detrás de un lente anamórfico.





Nintendera

Según lo hace notar el imaginario colectivo: es la chica más super in, super cool y super alasiada de NES, no solo por gustar de este pasatiempo, sino también por bambolear las caderas a cada paso que da. Solo algunos frívolos avatares se conocen de ella, eso sí, le gustan los juegos de salto, pego, corro, salto, pego, corro (¿Punch Out?... *je ne sais pas*).

Rightot

Aunque fue procreado por la máxima artificial vivificadora, Rightot se ha convertido en la moral del videojuego. Un jugador diestro sobre todo en Megaman, Tiny Toons, y todas esas monadas *mild* del videojuego, por algo su *Chakra Agna* (clarividencia vamos) es también una extensión de su IA.



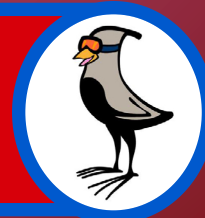


Chufen

Hermano de N-Chufen, y aficionado al "Kunio-Kun Dense en su...". Dados los principios de interrelación que suponen los videojuegos con el mundo real, puede romper la paradoja en tiempo record, mientras juega Tetris y se balancea en su uniciclo.... ahh sí, y disfruta de un buen programa de TV.

Chileno 182

Maestro de las perogrulladas de nuestra generación; confía en su buena suerte, a tal punto que no teme meterse en problemas en el más soso de los niveles. Adepto a las aventuras de side scroll. Siempre está buscando una explicación a lo más básico, pero también puede sacarle canas verdes al más diestro, metódico, e infalible videojugador de Lolo.



OpinioNES

Cooperatividad VS Competencia

¿Cuántas veces no hemos oído cosas como "divide y vencerás"?; más que una frase nacida en la guerra, parece ser un modo de vida aplicable a todo lo que hacemos, menos a lo que debiera. Esto viene a colación porque hay algo que con el tiempo se ha venido acentuando, siendo apenas perceptible: **La Competencia** en detrimento de **La Cooperación**.

Es muy cierto que hoy en día hay múltiples juegos donde puedes conectarte con tus amigos para armar un batallón de 16 personas (por decir un número), pero aún dentro de esas filas persiste el gusano del "ser mejor que el otro"; y es que todos queremos ser el héroe (maximizadores por naturaleza), sean luchitas o no.

Ayer: en juegos como **Super C** podías decirle a tu amigo/hermano: "cúbreme de los soldados, mientras yo le disparo al helicóptero"; hoy: decimos cosas como "te voy a matar", "te voy a ganar", etc.

Creemos, con la óptica de videojugadores normales (no obsesos por saber todo en su justa, matemática y científica explicación), que *Street Fighter II* fue el juego que por su popularidad nos hizo probar la carne, detonando **La Competencia**; insana muchas veces.

Tampoco queremos decir que todos los juegos del pasado, donde había dos jugadores de por medio, eran un jardín del Edén para las admirables cualidades humanas de **La Cooperación**. Había por ejemplo, juegos como **Double Dragon** (**NES**) donde si bien no podías jugar a dobles simultáneamente, podías elegir la modalidad "pelea", sin alicientes de ningún tipo más que el de hacer rejugable el título, y quitar el mal sabor de boca por no incluir una opción a dobles en el modo de historia. Tiempo después, las secuelas de este juego incluyeron opciones A y B: en una de ellas los jugadores eran inmunes entre sí, en la otra no; pero ya desde aquí se iba perfilando un "Club de la Pelea". En contraparte, en el juego **Contra Force** podías darle sencillas instrucciones al **CPU** para tener un aliado "artificial", y no se diga el **R.O.B.**: primer compañero con IA.



No es lo mismo *Cooperar* que echar montón

Los desarrolladores de juegos vieron una minita de oro en eso de poner a competir a la gente, y los juegos de cooperación empezaron a ser mas escasos a tal grado que casi se extinguen, porque la inteligencia de un humano, tratándose de juegos de lucha, no era superada por la IA de una máquina (en un juego cooperativo), de donde se desprende que las compañías no ávidas de peleas, en el pasado, supieran ligar (con el esfuerzo debido) el **Ingenio,** como amigo de **La Cooperatividad**, el cual también se hizo de un casi-enemigo: **La Tecnología**.
Es ahí donde haremos la siguiente parada.

El enemigo haciendo Equipo

Ingenio VS Tecnología

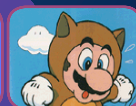
Battletoads de **NES** es un digno estandarte del **Ingenio**: parece increíble que con solo 2mb de memoria los programadores hayan podido meterle efectos de rotación a una torre, grandes jefes, colores radiantes, y un mundo y su habitat bien recreados. Y si se tiene fijación por los gráficos, entonces teníamos **Kirby´s Adventure,** que fácilmente competía con los juegos de 16 bits... y es que los programadores solo daban la insinuación (ingeniosamente), el resto del realismo lo hacía tu imaginación. Es como cuando éramos niños, que aunque jugáramos con palitos, para nosotros eran casas, carros, pistolas, etc., porque nuestra imaginación así lo inventaba; lo mismo pasa con los videojuegos y su **Tecnología**.



Lemmings: un increíble e ingenioso ejemplo de *Trabajo en Equipo*

Ser ganador en un juego no significa ser el mejor, disfrutarlo es el secreto, sea compitiendo o cooperando, aunque creemos que **La Cooperación** basada en todos estos detalles ingeniosos que nos legaron las compañías, tendrá un lugar más alto que el de los frutos ganados a través de **La Competencia**.


Tygrus


Vicioman

JAWS





ENFRENTA EL ЯETO SOVIÉTICO

TETЯIS*

¡POR FIN!... UN CONCEPTO QUE ATRAPARÁ AL JUGADOR MÁS CASUAL



¡Muchas horas de juego con sus múltiples opciones!



¡Modo cooperativo!... así es: ¡dos jugadores haciendo equipo!



Modo competitivo con selección de *handicap*, VS computadora u otro compañero



Desarrollado en la Ex-Unión Soviética. Tetris rompe con la cortina de hierro

*Tetris no es un juego, es un concepto adictivo, imitable en todos los campos del entretenimiento.

Solo o acompañado, deberás formar líneas horizontales acomodando las piezas que caen. El CPU puede ser tu compañero o rival. Tetris no tiene fin...

¡PORQUE ASÍ DEBE SER LA DIVERSIÓN!

Dale un respiro a los XXX ´em-up, y
Goza con Tetris*

DE LOS CREADORES DE GAUNTLET, R.B.I. BASEBALL, AFTER BURNER, Y OTRAS JOYAS ARCADE

TENGEN

Subsidiaria de:



*** Producto No Licenciado por Nintendo, para el Nintendo Entertainment System.**